
M!
GAMES

Neue Heimat



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 53.

11. Dezember 2008: Erst in einigen Jahren wissen wir um die Bedeutung dieses Datums. Dann wird rückblickend feststehen, ob Sonys an diesem Tag gestartetes Online-Community-Shopping-Gaming-Projekt "PlayStation Home" (siehe Seite 80) ein überhypter Flop oder visionäres Glanzstück war.

Zwar läuft aktuell erst die Beta-Phase von "Home", doch das enorme Potenzial des Online-Spielplatzes ist bereits erkennbar. Sony gibt abstrakten Begriffen wie Community, Chat, Cyberspace und E-Commerce ein Gesicht und eine zentrale Heimat – bislang einmalig im Reich der Videospiel-Konsolen. Die **Community** organisiert sich in Clubs, zu denen nur Mitglieder Zutritt haben; **gechattet** wird immer und überall via vorgegebener Phrasen, Texteingabe oder Headset; Sony lässt Euch im PS3-**Cyberspace** eine Wohnung beziehen und mit erspielten oder gekauften Items verschönern; diverse Läden zum Shoppen mit echtem Geld geben dem **E-Commerce** schließlich eine spielerische Komponente.

Gerade beim Geldverdienen scheinen keine Grenzen vorstellbar: Wie wäre es mit einem amazon-Laden, in dem man wahlweise zur Online-Shop-Oberfläche mit seinem Avatar in virtuellen Buch- oder Plattenregalen stöbert? Oder man versieht den Avatar mit seinen realen Körpermaßen und geht anschließend beim nächsten Klamottenladen einkaufen – die ausgewählten Shirts und Hosen zieren dann nicht nur das digitale Alter Ego, ein paar Tage später kommt das Paket mit der echten, entsprechend passgenauen Kleidung ins Haus. Mit ein bisschen Fantasie lässt sich diese Liste beliebig erweitern.

Mit ein bisschen Fantasie lässt sich allerdings auch ein rasches Ende des virtuellen Marktplatzes vorhersagen. Sony sollte die "PlayStation Home"-Preispolitik schnell überdenken: In der Beta-Version ist für jede Kleinigkeit, die über die mickrige Grundausstattung hinausgeht, reales Geld fällig. Für eine simple Hose oder Jacke 0,75 Euro zahlen zu müssen, vergällt einem umgehend den Spaß an der digitalen Welt.

Unser Neujahrs-Wunsch an die Sony-Verantwortlichen: Zügelt Eure Gier und schnürt Eurem frisch geschlüpften Baby nicht gleich wieder die Luft ab! Gebt den Spielern in der finalen "Home"-Fassung mehr Gratis-Gimmicks zum Experimentieren – die Lust auf exklusive, für einen angemessenen Obolus erhältliche Items kommt von alleine.

In diesem Sinne: Wir wünschen allen Lesern einen spielerischen Start ins neue Jahr und weiterhin viel Spaß beim Lesen!

Eure M!Games-Redaktion



Bescherung: Aus dem versprochenen Weihnachts-Goodie für Abonnenten sind mehrere exklusive Goodies geworden: Kalender, Comic und Aufkleber – ein Abo lohnt sich!

6 I Am Alive

EXTENDED

TITELTHEMA

NACHRICHTEN

VORSPIEL

PREVIEW



JAHRESRÜCKBLICK: DAS PASSIERTE 2008 SEITE 108



48 Animal Crossing: Let's Go to the City

73 World of Goo



42 Der Herr der Ringe: Die Eroberung

SPIELE-TEST

NACHSPIEL

ONLINE

IMPORT

TECHNIK

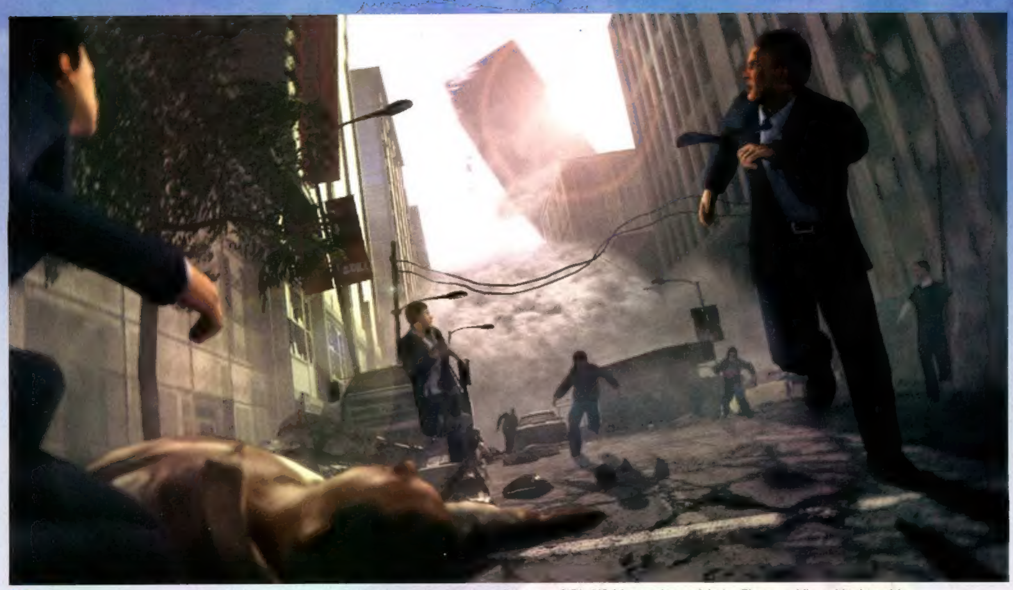
RUBRIKEN

I Am Alive



Ubisoft lässt Eure Konsole zittern: spannender Überlebenskampf in Chicago!

Außerirdische Invasoren, demokratiefeindliche Terroristen, unheimliche Mächte – seit Jahrzehnten sorgen sie für emotionsgeladene und spannende Kinostunden. Auch in Videospielen müssen wir uns seit Geburt des Mediums immer wieder mit den Vertretern des Bösen herumschlagen. Doch vor einer Gattung der publikumswirksamen Unheilsbringer blieb Eure Konsole bislang weitestgehend verschont – die Rede ist von Naturkatastrophen. Was Hollywood seit mehr als 30 Jahren klingelnde Kassen beschert, müsste auch als Spiel funktionieren, glaubt das Pariser Entwicklerstudio Dark-Works und schickt Euch mit "I Am Alive" ins Epizentrum eines Erdbebens nie gesehenen Ausmaßes. Erst in einem halben Jahr wird Chicago untergehen, doch wir verraten Euch schon in diesem Monat, was Euch erwartet – ein weiterer Ego-Shooter ist es jedenfalls nicht.



360 Wer hätte gedacht, dass solche Bilder nach dem 11. September noch einmal möglich wären? Die US-Metropole versinkt im Chaos und Ihr seid mittendrin.

10,3 Punkte zeigt die Richter-Skala im Juni 2009, als die Finanz- und Industriemetropole aus mysteriösen Gründen erzittert. Eine solche Erschütterung entspricht dem Einschlag eines zwei Kilometer großen Meteoriten. Die Folgen sind verheerend: Hochhäuser knicken wie Streichhölzer, Wohnblocks fallen wie Kartenhäuser in sich zusammen und werden von Flutwellen mitgerissen. Mittendrin im Chaos der Protagonist Adam Collins, der sich drei Tage lang durch Schutt und Mauerwerk zurück ans Tageslicht grub. In seinem alten Leben war der 27-Jährige ein Invest-ment-Bänker. Nun schlägt sich Adam durch die zerstörte Metropole und sucht nach seiner Ex-Freundin Alice, die er noch immer liebt.

Akuter Wassermangel

Um mit Adam in der neuen Umgebung zu bestehen, verbündet Ihr Euch mit weiteren Überlebenden, erkundet die Ruinen und sucht nach wichtigen Ressourcen. Während Ihr in Eurem Basislager immer mehr Menschen versammelt, die dort auf Rettung warten, durchforstet Ihr in der Ego-Perspektive die Überbleibsel der Stadt – immer auf der Suche nach nützlichen Dingen, die das Überleben erleichtern.

Zum Beispiel Wasser: Wegen der zerstörten Infrastruktur herrscht akuter Trinkwassermangel. Rivalisierende Gangs fallen im Kampf um das letzte Tröpfchen Nass übereinander her. Diese Gier macht Ihr Euch zu Nutze, denn anstatt auf bleihaltige Konfrontationen zu setzen, stehen in "I Am Alive" folgenreiche Entscheidungen auf dem Plan: Bewahrt Ihr die letzte Flasche auf, um Euch im Kampf einen Energievorteil zu verschaffen, oder nutzt Ihr die Buddel, um die Wegelagerer abzulenken? Schleudert das Behältnis in die Menge und sie stürzt sich auf die kostbare Flüssigkeit. Solange der Streit ums Wasser tobt, schleicht Ihr unbehelligt an der Meute vorbei.

Solche Entscheidungen stehen laut Aussagen der Entwickler auf der Tagesordnung, denn in "I Am Alive" sind Waffen und Munition rar. Stattdessen wehrt Ihr Euch mit allem, was die Umgebung hergibt. Ein rostiges Stahlrohr ist allerdings kein probates Mittel gegen vier durstige Mitmenschen. Eine leere Schrotflinte schon eher. Sie taugt zwar nicht zum Schießen, doch das wissen Eure

ÜBERLEBEN MIT DARKWORKS



Das Pariser Entwicklerstudio DarkWorks wurde 1998 gegründet und hat bislang erst zwei Spiele veröffentlicht. 2001 erschien mit "Alone in the Dark: The New Nightmare" für diverse Systeme der vierte Teil der Reihe, 2005 wurde mit "Cold Fear" ein "Resident Evil"-Klon auf hoher See fertiggestellt – und landete prompt in Deutschland auf dem Index. "I Am Alive" führt nun den Survival-Aspekt fort, wie Produzent Renaud Boclet (Bild) verrät.

DARKWORKS



360 Gekämpft wird mit allem, was die Umgebung hergibt – Schusswaffen sind selten.





PS3 Mit Gummigeschossen aus der Polizeiflinte haltet Ihr durstige Widersacher in Schach. Doch Vorsicht: Der Kerl mit dem Rohr lässt sich nicht beeindrucken!

Gegner nicht. Haltet sie mit vorgehaltener Waffe in Schach und bahnt Euch einen Weg. Aber seid auf der Hut: Nicht anvisierte Gegner werden versuchen, Euch zu überwältigen! Solltet Ihr doch ein Gewehr mit Munition finden, handelt es sich mit Sicherheit um Gummigeschosse. Schließlich macht sich Chicago schon heute stark für eine Einschränkung des Waffenbesitzes – die Entwickler setzen auf Realismus bis ins Detail.

Erkunde das Chaos

In besagtem Basislager erhaltet Ihr von Euren Verbündeten neue Aufträge, für die Ihr diverse Gebiete der Stadt erkunden müsst. Sucht im Einkaufszentrum nach Lebensmitteln oder besorgt dringend benötigte Medikamente aus dem Krankenhaus – sofern Ihr Euer Leben für die Rettung Verwundeter aufs Spiel setzen wollt. Immer wieder stellen Euch die Entwickler vor die Frage: "Was würdest Du tun?" Mit Eurer Entscheidung steht und fällt Adams Ansehen bei den Verbündeten. Im Verlauf Eurer Einsätze bekommt Ihr zusätzliche Ausrüstung wie einen Kletterhaken, der bislang unpassierbare Pfade eröffnet – "Metroid Prime" lässt grüßen! Zusätzlich verspricht uns Renaud Boclet, Produzent des Spiels, "ein breites Spektrum neuer Möglichkeiten" mit dem praktischen Werkzeug. Zugegeben: Es würde uns schon gefallen, wenn wir mit dem Haken marode Mauerteile auf Gegner stürzen lassen oder ihnen zumindest den Weg abschneiden könnten – warten wir es ab.

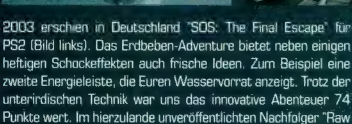
Feindlich gesinnte Mitmenschen sind nicht Eure einzige Sorge. Immer wieder wird die Stadt von Nachbeben heimgesucht. Auf der Flucht vor der Wut von Mutter Natur weicht Ihr herabstürzenden Gesteinsbrocken aus, während Euch plötzlich klaffende Bodenspalten das (Über-)Leben zusätzlich erschweren. Akrobatische Jump'n'Run-Passagen à la "Mirror's Edge" habt Ihr dabei aber nicht zu erwarten. Um solche Momente spektakulär in Szene zu setzen, kommt eine aufgebohrte Version der Unreal Engine 3 zum Einsatz. Die bringt erfahrungsgemäß genügend Power mit, um apokalyptische Szenen auf den Bildschirm zu zaubern. Auf atmosphärische Tageszeitenwechsel verzichtet "I Am Alive", obwohl sich die Story über sieben Tage erstreckt. Stattdessen setzt DarkWorks auf einen strahlend blauen Himmel – ein Stilmittel, um die Unbarmherzigkeit der Natur zu verdeutlichen. "Mit dieser Entscheidung entfernen wir uns bewusst vom Klischee des Kinos, wo das Wetter die Verfassung des Helden widerspiegelt. Sonnenschein wirkt in einer solch dramatischen Situation verstörend: Wie kann das Wetter so gut sein, während so viele Menschen leiden?" erläutert Renaud Boclet diesen Kontrast.

Mit dem Hinweis auf gängige Kino-Stilmittel liefert er uns ein hervorragendes Stichwort. Nach welchen Regeln funktionieren eigentlich Katastrophen-Storys? Und wie lassen sie sich von der Leinwand für Video-

SPIELBARE KATASTROPHEN







2003 erschien in Deutschland "SOS: The Final Escape" für PS2 (Bild links). Das Erdbeben-Adventure bietet neben einigen heftigen Schockeffekten auch frische Ideen. Zum Beispiel eine zweite Energieleiste, die Euren Wasservorrat anzeigt. Trotz der unterirdischen Technik war uns das innovative Abenteuer 74 Punkte wert. Im hierzulande unveröffentlichten Nachfolger "Raw Danger" (US-Titel; Bild Mitte) stand 2007 der Kampf gegen Wasser auf dem Programm. Import-Fans seien vor der erneut schlimmen Präsentation auf PSone-Niveau gewarnt, spielerisch orientiert sich die Flutkatastrophe am Vorgänger. Jüngst mischte "Disaster: Day of Crisis" (Bild rechts) für Wii diverse Szenarien zu einem ordentlichen Action-Cocktail.



PS3 Wohl zu oft "Armageddon" gesehen: Solche Bilder kennt man bis dato nur aus dem Kino. "I Am Alive" setzt auf spektakuläre Zerstörung und große Gefühle.

spiele adaptieren? Vorbilder gibt es bislang kaum. Wir suchen lieber in Hollywood nach Vorbildern, um Reiz und Funktionsweise des Genres zu ergründen.

Katastrophale Klischees

Naturkatastrophen sprechen uns an, weil sie jeden jederzeit treffen können. Ein Erdbeben unterscheidet nicht zwischen Jung und Alt, Arm und Reich. Wenn die Welt im Chaos versinkt, verlieren alltägliche Regeln ihre Gültigkeit. Nur wer sich am besten mit den neuen Anforderungen arrangiert, wird überleben. Abgeschnitten von der Umwelt kämpfen Menschen gegen Versorgungsmängel und Seuchen. Die größte Gefahr geht jedoch vom moralischen Verfall aus. Wenn fürsorgliche Familienväter für eine Flasche Wasser kaltblütig morden, offenbaren Menschen ihre finstere Seite. Auf dieses Phänomen setzt auch DarkWorks bei "I Am Alive". Mit der Entscheidung für die Ego-Perspektive zwingen die Entwickler den Spieler in die Rolle des Überlebenden und konfrontieren ihn wiederkehrend mit der bekannten Frage: "Was würdest Du tun?"

> "Was würdest Du tun, um in chaotischen Zuständen zu überleben?"

Dementsprechend setzen Kinokatastrophen auf die Darstellung von Einzelschicksalen, die alle Facetten des menschlichen Daseins abbilden. Ihr kennt es aus unzähligen Filmen: Es gibt das ältere Ehepaar, den Wissenschaftler, der im Vorfeld vor dem Desaster warnt, und einen großmäuligen Quertreiber. Der heißt in "I Am Alive" Virgil Wallace und repräsentiert als Taxifahrer den einfachen Mann von der Straße. Den sozial engagierten Familienvater gibt Adams Kollege Mark Gacy, der wohl für einige Überraschungen sorgen wird.

Wie jeder Katastrophenfilm setzt auch das Spiel auf wuchtige Spezialeffekte. Im Kino werden stets bekannte Wahrzeichen effektvoll zerstört – von der Freiheitsstatue über den Eiffelturm bis zur Sphinx reicht der Einfallsreichtum der Macher. In "I Am Alive" erwarten wir deshalb eine atemberaubende Sequenz, bei der das höchste Gebäude der Vereinigten Staaten fällt: der Sears Tower.

Auch eine ergreifende Liebesgeschichte, die gut ausgeht, ist ein Muss. Adam ist mit seinem Berufsleben als Finanzmanager unzufrieden und strebt nach mehr, ebenso wie seine Ex-Freundin Alice, die als Tochter einer Arztfamilie in die Fußstapfen der erfolgreichen Mutter treten will. Unfähig, sich emotional zu binden, arbeitet sie verbissen an ihrer Karriere, doch auch ihr fehlt der entscheidende Kick im Leben. Da kommt das Beben gerade recht, um ihr Leben ordentlich durchzurütteln. Wir sind davon überzeugt, dass die beiden am Ende des Spiels wieder ein Paar werden – als Symbol für den Neuanfang. Auf den lässt uns Ubisoft leider noch bis Juni warten.

Abschließende Notiz: Weil die Entwickler auf Survival-Kino zum Selberspielen setzen, wird es keinen Mehrspieler-Modus geben. *mh*



PS3 Für einen Schluck Wasser lassen manche Menschen alle Hemmungen fallen.



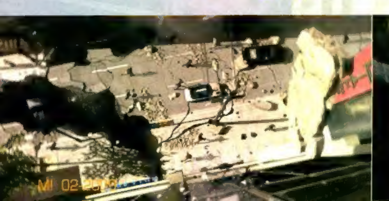
I AM ALIVE

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**DarkWorks, Frankreich**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**Juni**

DAS GEFÄLLT UNS
- unverbrauchtes Thema
- kein weiterer Ego-Shooter
- Entwickler verspricht viele Freiheiten im Spielablauf
- frischer Survival-Aspekt

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Ersteindruck grafisch unspektakulär
- bitte nicht nur Genre-Plattitüden in der Handlung

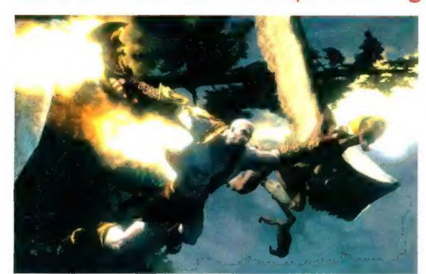
FAZIT » In "I Am Alive" steckt jede Menge Potenzial: Wenn um uns herum eine Großstadt zerfällt, schlägt das ausgelutschte Survival-Genre eine neue Richtung ein.





NACHRICHTEN

God of War III: Versprechungen & Jaffe-Klatsch



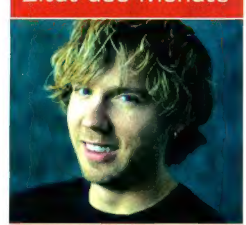
PS3 Auch der HD-Kratos kämpft mit den Doppel-Kettenklingen.

SANTA MONICA • Kaum hat Sony einen Trailer zu "God of War III" veröffentlicht (zu sehen auf www.maniac.de), melden sich Macher und Meinungsmacher zu Wort. Zu ersterer Fraktion zählt Game Director Stig Asmussen – er weiß um "die großen Fußstapfen, die die Vorgänger hinterlassen haben". Der Serienveteran verspricht für Kratos' dritten Rachefeldzug noch größere Schlachten, mehr Interaktivität in den Levels sowie vierfach höher aufgelöste Texturen. Grafisch ist der Trailer zwar gut, jedoch nicht atemberaubend.

Hier kommt David Jaffe – mitteilungsbedürftiger Entwickler und Chefdesigner des ersten Teils – ins Spiel: Nachdem der Ex-Sony-Mitarbeiter das Spiel in Bewegung sah, sprach er vom grafisch schönsten Videospiel überhaupt. Seiner Aussage nach sieht das Game zum jetzigen Entwicklungsstand schon besser aus als der Trailer.



Zitat des Monats

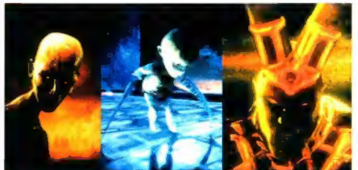


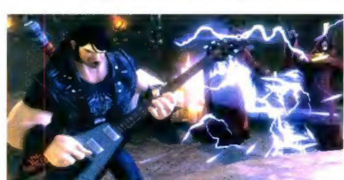
"Letztes Mal hat uns Bethesdas 'Oblivion' um die Auszeichnung 'Spiel des Jahres' gebracht. Wenn wir in diesem Jahr gegen 'Fallout 3' verlieren, dann schlitze ich dem Produzenten Todd Howard die Reifen auf!"
Cliff Bleszinski, Chef-Designer der "Gears of War"-Serie

Neue Marken bei Electronic Arts

USA • Die "Göttliche Komödie" des Mittelalter-Dichters Dante ist das bedeutendste Werk der italienischen Literatur; in ihr beschreibt der Autor Dante Alighieri seine Reise ins Reich der Toten. Electronic Arts' Studio Redwood Shores ("Dead Space") wird diesen geschichtsträchtigen Stoff auf die HD-Glotze bringen. Mit "Dante's Inferno" erwartet Euch ein actiongeladenes Epos im "God of War"-Stil – erste Eindrücke aus dem Trailer (Bild unten) vermitteln einen düster-morbiden Eindruck. Wir hoffen, dass EAs Umsetzung besser wird als das gleichnamige C64-Spiel des Jahres 1986.

Ebenfalls über EA wird "Brütal Legends" erscheinen, damit hat Tim Schafers Baby als letztes prominentes Spiel der Activision-Vivendi-Fusionsmasse eine neue Heimat gefunden. Schafer, Macher von "Day of the Tentacle" und "Psychonauts", schickt den Metaller Eddie Briggs (verkörpert von Jack Black) auf eine wahnwitzige Hack'n'Slay-Rennspiel-Achterbahn.





Ganz neu bzw. neu bei EA: "Dante's Inferno" (links) und "Brütal Legends" (rechts) bereichern das Portfolio des Publishers.

PETA vs. Cooking Mama

NORFOLK, USA • Mit einem technisch gewitzten, inhaltlich bewusst makabren Internet-Spiel hat die Tierrechtsorganisation PETA (People for the Ethical Treatment of Animals) darauf aufmerksam gemacht, dass im für Wii und DS erschienenen Kochspiel hauptsächlich Fleischgerichte zubereitet werden. In "Cooking Mama: Mama Kills Animals" bereitet Ihr einen Thanksgiving-Truthahn auf besonders blutige Art und Weise zu. PETA kritisiert den lustig-lockeren Umgang mit der Ware Fleisch und fordert den Publisher Majesco auf, eine "Cooking Mama"-Version mit vegetarischen Rezepten zu veröffentlichen. Auf www.peta.org/cooking-mama/index.asp findet Ihr das umstrittene Flashgame.



Mauszeiger statt Metzgermesser: "Mama Kills Animals" blickt hinter die saubere "Cooking Mama"-Fassade: Rupft einen Truthahn und reißt die Eingeweide heraus.



Matthias Schmid

Ich begrüße die Aktion der PETA. Denn im Gegensatz zu vielen Internet-Kritikern denke ich, dass es der Organisation nicht darum geht, das spaßige "Cooking Mama" zu verunglimpfen. Vielmehr macht PETA auf eine Tatsache aufmerksam, die so alltäglich ist, dass 99% der Spieler vermutlich gar nicht daran gedacht haben, als sie das Game gezockt haben: Hier wird Fleisch zubereitet! Natürlich darf dann PETA sagen, dass sie die Verarbeitung von (virtuellem) Fleisch nicht gutheißen. Zum Glück. Schließlich fristen fleischlose Hauptgerichte in unserer Gesellschaft ein Nischendasein – sei es in der Mensa, beim Fast-Food-Laden oder in der Tiefkühltheke. Ein Spiel wie "Cooking Mama" könnte daran etwas ändern.

Guitar Hero im Reha-Einsatz

BALTIMORE • Die John Hopkins Universität in Baltimore, USA, arbeitet an einem ungewöhnlichen Reha-Projekt: Mithilfe von "Air Guitar Hero" sollen Arm-Amputierte lernen, hochentwickelte Prothesen zu bedienen. Die Programmierung und Kalibrierung der künstlichen Arme oder Hände ist ein strapazierender Prozess für den Patienten. Über ein Trainings-Tool müssen Muskelkontraktionen mit den entsprechenden Motoren der Prothesen synchronisiert werden. Dazu sind viele Übungsstunden mit unzähligen Wiederholungen der immer gleichen Bewegungen notwendig.

Hier kommt "Air Guitar Hero" ins Spiel: Die Wissenschaftler vereinfachten die "Guitar Hero"-Bedienung, indem sie das Drücken der bunten Tasten (mit einer Hand) und das Betätigen der Anschlagwippe (mit der anderen Hand) zusammenfassten. Einen farbigen Button drücken reicht jetzt, um einen Ton zu erzeugen – das Spielen mit nur einer Hand ist so möglich. In der aktuellen Phase kommen drei Tasten zum Einsatz (Schwierigkeitsstufe 'Leicht' im Spiel): Zeige-, Mittel- und Ringfinger werden auf unterhaltsamere Weise als bei bisherigen Übungen trainiert.

Die amerikanische Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) unterstützt die Forschungen, dementsprechend sind Irakkriegsversehrte zurzeit die Hauptzielgruppe des Projekts. Ziel ist, die Erkenntnisse allen zugänglich zu machen und auf weniger fortschrittliche Prothesen zu übertragen.





Hochentwickelte Prothesen leichter bedienen lernen mit "Guitar Hero" – nachahmenswert!

US-Armee investiert 50 Millionen Dollar in Gaming-Abteilung

USA • Spielend den Ernstfall trainieren – das ist kein Gag, sondern praktizierte Realität bei der US-Armee. Lt. Col. Gary Stephens (Product Manager for Air and Ground Tactical Trainers at Project Executive Office — Simulation Training and Instrumentation) äußerte gegenüber "Stars and Stripes", einer Tageszeitung für das US-Militär, dass das "Games for Training"-Programm 2010 startet. Ziel: die Entwicklung von Software, welche Soldaten auf den Kriegseinsatz vorbereitet.

Laut Stephens will die Games-Abteilung der US-Streitkräfte nicht mit kommerziellen Spieleherstellern konkurrieren, aber die Trends in der Branche beobachten und nach Technologie Ausschau halten, die sich für das militärische Training eignet.

Damit nicht genug: Neben den 50 Millionen US-Dollar steht der Spieleabteilung ein "nicht näher beziffertes Budget" zur Verfügung, um kommerzielle Videospiel-Systeme zu kaufen. Das US-Militär nutzt bereits den modifizierten Ego-Shooter "DARWARS Ambush" – seit 2006 wurden laut Stephens mehr als 3.000 Exemplare an Army, Air Force, Navy, Marines, Coast Guard und Homeland Defense verteilt. Marktforschungen zufolge könnten aber viele aktuelle Spiele die Anforderungen der US-Armee erfüllen. Zu den Voraussetzungen gehören u.a. eine Wiederholungsfunktion, die die Analyse nach dem virtuellen Einsatz erlaubt. Außerdem sollten die Übungsleiter in der Lage sein, während des Trainings bestimmte Parameter wie Schwierigkeit und Komplexität des Einsatzes zu verändern.

Laut Leslie Duvow, Project Director for Gaming, wird die US-Armee 2009 mit 70 Spielesystemen in 53 Standorten ausgestattet, darunter die USA, Deutschland, Italien und Südkorea. Jedes Spielesystem besteht aus 52 Computern und Zubehör wie Lenkrädern und Headsets. Die Soldaten lernen den Umgang mit Fahrzeugen, Waffen und Flugzeugen – alles in einem virtuellen Trainingsumfeld von 100 Quadratkilometern. Sie sollen mit allem konfrontiert werden, was das moderne Schlachtfeld an Herausforderungen bietet.

Ebenfalls für 2009 geplant ist das Projekt "Dismounted Soldier". Ausgestattet mit Virtual-Reality-Brille und einer Waffe soll es Soldaten möglich sein, "auf virtuelle Ziele zu schießen", so Stephens.



Der Ego-Shooter "DARWARS Ambush" wird seit 2006 vom US-Militär genutzt

Auf unserer Weltkarte seht Ihr die Standorte der sechs Kizuna-Exemplare

Das teuerste Spiel der Welt: Neues Exemplar aufgetaucht

LÜNEBURG • In Ausgabe 04/07 haben wir über den heiligen Gral der Videospiele berichtet, die europäische Version des Neo-Geo-Moduls "Kizuna Encounter – Super Tag Battle". Nun ist vom seltensten offiziell veröffentlichten Spiel der Welt eine weitere Version aufgetaucht – in Deutschland, genauer gesagt in der Nähe von Lüneburg. Dabei handelt es sich um das weltweit erst sechste Exemplar, der geschätzte Wert des Kleinods beträgt 12.500 US-Dollar (das entspricht 9.500 Euro). Wir haben mit dem glücklichen Besitzer Thomas Christoforie (39) gesprochen.

M!: Wie bist Du seinerzeit zum Neo Geo gekommen?

Thomas: Mein Bruder besaß zuerst eine Neo-Geo-Heimkonsole. Als ich zum ersten Mal "Art of Fighting" gesehen habe, musste ich mir die Konsole ebenfalls kaufen - auch danach habe ich mir regelmäßig neue Games besorgt. Mein absolutes Lieblingsspiel ist bis heute "Windjammers" geblieben.

Wo hast Du 1996 Dein "Kizuna Encounter" gekauft?

Ich habe mein "Kizuna Encounter"-Exemplar vom Videospielhändler Maro in Stuttgart. Ich habe dort mit meinem Bruder zusammen zahlreiche Neo-Geo-Games bestellt - der Ladenbesitzer kannte sogar schon unsere Namen, wenn wir angerufen haben.

Wie bist Du auf dieses Spiel gestoßen? "Kizuna Encounter" war ja schon damals kein bekannter Name...

Als großem Fan des Vorgängers "Savage Reign" hat mir der damalige Ladenbesitzer von Maro den zweiten Teil empfohlen, so dass ich blind zugegriffen habe.

Wie bist Du jetzt – 12 Jahre später – auf die Seltenheit von "Kizuna Encounter" aufmerksam geworden?

Als alteingesessener MAN!AC-Leser bin ich in Eurem Extended-Special auf das seltene Spiel gestoßen. Ein guter Freund hat anschließend für mich im Internet recherchiert und ist auf der Fanseite www.planet-snk.de auf viele Infos gestoßen. Die dortigen Neo-Geo-Profis konnten die Echtheit meiner Version bestätigen.

Was wirst Du jetzt mit diesem Schatz anstellen?

Verkaufen! Im Grunde steht "Kizuna Encounter" bei mir nur nutzlos herum, da ich es nicht mehr zocke. Auch haben Videospiele für mich nicht mehr denselben Stellenwert wie früher. Und das Geld kann ich gut gebrauchen!

Mega Drive für unterwegs

DEUTSCHLAND • Wer heute ein neues Mega Drive haben möchte, muss entweder in Brasilien stöbern (M! berichtete) oder deutsche Discountmarke abklappern. Seit Anfang Dezember ist Milleniums Handheld-Mega-Drive mit 20 eingebauten Spielen in allen Aldi-Süd-Filialen erhältlich – zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses kurz vor Weihnachten waren noch reichlich Bestände vorhanden. Mit einem Preis von stolzen 30 Euro spart Ihr immerhin 20 Kröten gegenüber der unverbindlichen Preisempfehlung. Wer zu spät kommt, kann auf der offiziellen Seite www.megadrive-portable.de nachbestellen. Leider trüben das schwammige Digikreuz und der arg kleine Bildschirm das Spielerlebnis.

ENTHALTENE SPIELE

- Alex Kidd – Enchanted Castle
- Alien Storm
- Arrow Flash
- Bonanza Bros.
- Columns
- Comix Zone
- Crack Down
- Decap Attack
- Ecco the Dolphin
- Eswat
- Fatal Labyrinth
- Flicky
- Golden Axe
- Kid Chameleon
- Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
- Shadow Dancer
- Sonic & Knuckles
- Sonic Spinball
- The Ooze
- Vectorman



Segas Kultobjekt in handlicher Form – das Mega Drive Portable steckt in einer schicken Pappbox. Batterien sind im Paket enthalten.

NEWS TICKER ... Das für 2009 versprochene Halo 3 Add-on "Recon" heißt ab sofort Halo 3: Orbital Drop Shock Trooper ... Vor Weihnachten hat Microsoft den Xbox 360 Preis für begrenzte Zeit gesenkt. Ab sofort kostet die Xbox 360 'Pro' noch 199 Euro (bislang 239 Euro), die Elite-Variante schlagt mit 249 Euro zu Buche (ehemals 299 Euro) ... Im März soll das Remake des

Spielhallen-Feeling zu Hause erleben

NEUWIED, DEUTSCHLAND • Der Internet-Shop www.wolfsoft.de ist vielen Gamern seit Jahren ein Begriff – Konsolen-Umbauten und Spezialkabel sind die Steckenpferde der deutschen Firma. Eine neue Produktidee soll jetzt betuchte Nostalgiker ansprechen. Ein generalüberholtes Original-Kabinett wird mit moderner Technik zum Traum-Automaten aufgemotzt: Trackball, Sanwa-Sticks und -Buttons (Bild unten) sowie ein elektronisch drehbarer 22-Zoll-Monitor – im Inneren schlummert ein PC (kleines Bild) mit 3-GHz-Dualcore-Prozessor und 2 Gigabyte Arbeitsspeicher. Dank Windows-XP-Betriebssystem und dem verbauten Trackball als Mausersatz könnt Ihr auf diese Weise sogar PC-Spiele auf dem Automaten zocken.

Kernstück des edlen Spielzeugs sind aber die vorinstallierten Emulatoren, die das Zocken alter Arcade-Klassiker erlauben, aber auch Spiele für Retro-Konsolen orginalgetreu darstellen. Der Knackpunkt: Die dafür notigen ROM-Dateien darf nur besitzen und benutzen, wer auch das Original-Modul bzw. die Original-Platine sein Eigen nennt. Auch nach Jahrzehnten gelten noch die Urheberrechte von "Donkey Kong", "Space Invaders" & Co. Das größte Hindernis ist jedoch der hohe Preis: Wer angesichts der Anschaffungskosten aktueller Spielekonsolen ins Grübeln kommt, der kippt beim Preis des Wolfsoft-Automaten aus den Latschen – stolze 1.950 Euro musst Ihr für das Baby hinblättern.

Neues Videospiel-Museum in Dänemark eröffnet

DANEMARK • Beim nächsten Urlaub in unserem nördlichen Nachbarland steht für Videospielfreunde ein neues Ausflugsziel fest: das Arcade-Museum in Ikast. Auf 1.800 Quadratmetern können Besucher 600 Munzschlucker und 200 Spielkonsolen und Heimcomputer antesten; für Abwechslung sorgt der Bestand von insgesamt 6.000 Videospielen. Die Dauerausstellung gehört zu den weltweit größten Sammlungen und umfasst Automaten von Mitte der 1970er bis Anfang der 1990er. Der Eintritt ist frei, lediglich für das Zocken an den Geräten ist ein symbolischer Obolus fällig, der zur Pflege und zur Wartung dient. Finanziert wird das private Museum von Rune Keller und seinem Vater Eddie, die Spielkultur für künftige Generationen bewahren wollen: "Ich hoffe, dass man eines Tages verstehen wird, welch erhaltenswertes Kulturgut Videospiele sind", erklärt Rune, der manche Automaten vor der Verschrottung rettete und mühevoll restaurierte. Nach dem Eröffnungstag am 29. November wird das Museum schrittweise erschlossen, bis in etwa einem halben Jahr der gesamte Bestand zugänglich sein wird. Weitere Informationen und Bilder findet Ihr unter www.spilmuseet.dk/museum.php.

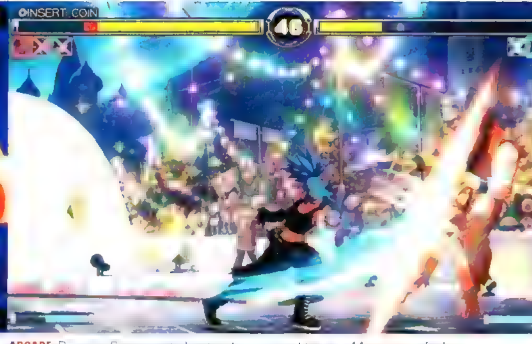


Legendare Taschengeldfresser von Atari uber Midway bis Williams sorgen auch bei gestandenen Joystickakrobaten für schwitzige Hände

C64-Klassikers "The Great Giana Sisters" erscheinen. Martin Gessert, der Macher des Originals, zeichnet fur die Neuauflage verantwortlich. ... Resident Evil 5 hat von der USK die Einstufung Keine Jugendfreigabe erhalten und darf in ungeschnittener Form ab dem 13. Marz an deutsche Zocker verkauft werden. ... Die "Bionic Commando"-Macher GRIN entwickeln ein Third-Person Actionspiel zum kommenden Streifen "Terminator Salvation", ebenfalls angekundigt: "Colin McRae Dirt 2" ...



ARCADE Aufgeräumt und übersichtlich: Die finale Charakter-Riege des "King of Fighters XII"-Automaten gibt sich mit vielen bekannten Gesichtern traditionsbewusst



ARCADE Die neue Super-Leiste lässt sich nur einmal bis zum Maximum aufladen – auch hier orientiert sich SNK an älteren Teilen der Serie

King of Fighters Premiere Event 2008

TOKIO • Am 29. November gab es für SNK- und Beat'em-Up-Anhänger nur ein Thema: die Charakter-Riege der kommenden 2D-Perle "King of Fighters XII". Anlässlich der Enthüllung aller Kämpfer luden der Enterbrain Verlag und SNK Playmore zum geselligen Schlagabtausch. In der Famitsu-Zentrale standen 14 Automaten mit der neuesten Version des Pruglers zum ausführlichen Antesten bereit; diese stahlen Konsolen mit "King of Fighters 2002 Ultimate Match" klar die Show. Obwohl das offizielle Turnier der Veranstaltung live ins Internet übertragen wurde, ließen sich leider keine Profi-Spieler blicken – deswegen waren nur wenige Begegnungen spannend.

Definitiv in "King of Fighters XII" auftreten werden Andy, Ash, Athena, Benimaru, Chin, Clark, Duo Lon, Goro, Iori, Joe, Kensou, Kim, Kyo, Leona, Raiden, Ralf, Robert, Ryo, Shen und Terry. Zwar sind das viele bekannte Gesichter aus dem Serien-Erstling "King of Fighters '94" – doch fehlen einige Fan-Lieblinge, allen voran die Damen Mai Shiranui und King. Bleibt zu hoffen, dass die Ladys es zumindest in die Heimkonsolenumsetzung schaffen (wie das schon bei "King of Fighters XI" der Fall war).

Das Kampfsystem

Zusätzlich zum bereits bekannten 'Aisatsu'-System, das dafür sorgt, dass keine Figur Schaden nimmt, wenn sich zwei Schläge gleicher Stärke treffen, wurden die 'Critical Counter' vorgestellt: Landet Ihr einen harten Schlag als Konter, wird automatisch der 'Critical Counter'-Modus aktiviert; dann zoomt die Kamera an die wunderhübschen 2D-Sprites heran und Ihr habt wenige Frames Zeit, eine durchschlagskräftige Combo anzusetzen. Aus der Defensive heraus könnt Ihr mit der 'Guard-Attack' Euren Gegner zu Fall bringen. Ebenfalls neu in der aktuellen Version ist die Super-Leiste am unteren Bildschirmrand. Das Super-Meter lässt sich wie in "Super Street Fighter II Turbo" jedoch nur einmal füllen. Das Aufsparen von mehreren Super-Ladungen wie z.B. in "King of Fighters '99" gibt es also nicht mehr.

Keine Striker, alte Charaktere und eine übersichtliche Feature-Liste: SNK Playmore nimmt den Untertitel "Re-Birth" ernst und besinnt sich auf die Tugenden der langlebigen Prügelserie – ebenso wie Capcom das mit "Street Fighter IV" macht. Im Frühjahr schlägt der Titel in japanischen Arcades auf, wann genau PS3 und Xbox 360 beglückt werden, ist noch offen.



Die Famitsu-Zentrale in Tokio wurde von vielen Neugierigen heimgesucht. Der Verlockung, das neue "King of Fighters" anzutesten, konnte kaum ein Fan widerstehen



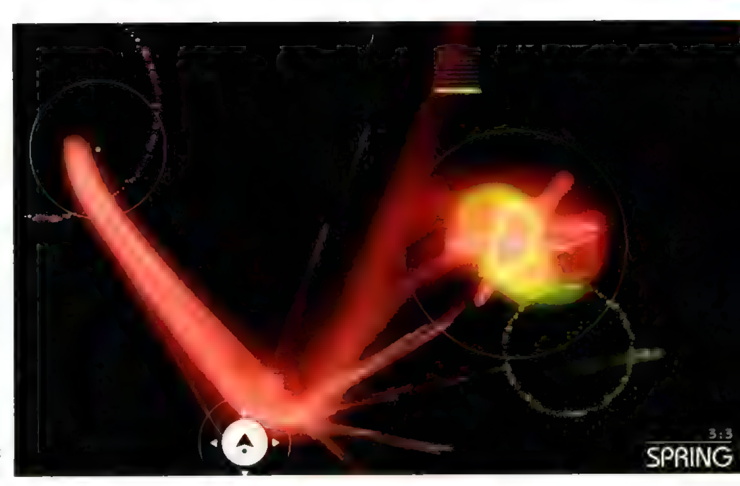
"KoF XII" steckt – wie schon "Street Fighter IV" – in Taitos Viewlix Cabinet

Die Waffen der Frauen

[illegible]

Musikspiel mit Stil

PHILADELPHIA • Mal wieder gestresst von überschweren oder komplexen Spielen? Wie wäre es mit etwas Entspannendem wie "Auditorium". Das wunderschön inszenierte Flash-Spiel entführt Euch in die Welt sphärischer Klänge: Lenkt einen Strom von Audio-Partikeln ('Flow' betitelt) geschickt in die richtige Richtung, um farbige Container zu füllen und auf diesem Wege Töne erklingen zu lassen. Zur korrekten Ausrichtung nutzt Ihr Pfeile, Magnete und Beschleuniger. Das klingt einfach, wird im Laufe des Spiels aber kniffliger – schwarze Löcher wollen umgangen und Wellen korrekt eingefärbt werden. Nach und nach beschallt Ihr so das gesamte Level. Den stressfreien Zeitvertreib mit drei spielbaren Akten gibt es gratis unter www.playauditorium.com. Eine erweiterte kostenpflichtige Fassung von "Auditorium" soll folgen.



Entspannung am Bildschirm: Lenkt die Tonwellen korrekt um die Ecke, um sphärische Klänge zu erzeugen.

Soundtrack-Corner

präsentiert von synSONIQ Records

Number Nine – Chris Hülsbeck



Das Album enthält 16 neue Tracks des Soundmagiers der C64- und Amiga-Ära. 14 Stücke wurden ohne Spielhintergrund erschaffen, eine Komposition entstand aus einer Co-Produktion mit befreundeten Musikern, eine Klavier-Live-Performance der "Turrican 3"-Suite gibt es als Leckerbissen dazu. Im Mittelpunkt der neuen Stücke stehen die Hülsbeck-typischen Harmonien – viele Fragmente der starken Eröffnungstracks "6000 Miles from Home" und "Endless Dunes" erinnern an die Synthiesounds des Erstlings 'Shades'. Auch klanglich geht Chris zurück zu den Wurzeln: synthetische Leads, satte elektronische Bässe und atmosphärische Flächen. Im 8-seitigen Booklet erklärt der Altmeister die Vorzüge der reinen softwaregestützten Produktion und liefert Hintergrundinformation zu den jeweiligen Stücken. Daumen hoch!

BioShock – Sounds of Rapture (Garry Schyman)



Die Musik von "BioShock" ist avantgardistisch – wie schon der Grafikstil des Spiels: Das Album, welches der Steelbox-Edition beiliegt, bietet Klavierdramatik im Stil der 50er-Jahre, schillernde Grammophon-Aufnahmen und orchestrale Spannung, die unter die Haut geht. Die Inszenierung der recht kurzen Stücke gehört zum Besten, was die moderne Spielmusikproduktion zu bieten hat. Der Soundtrack wurde nicht nur mit sehr hohem Produktionsaufwand aufgenommen – Schymans Arbeit deckt auch die Vielfalt an Kompositionen des frühen 20. Jahrhunderts ab: etwas musique concrète der 50er-Jahre sowie traditionell romantische Stilrichtungen und symphonische Passagen. Surft einfach auf www.maniac.de und holt Euch das komplette Album in unserem M!Tracks-Player an. Anspieltipp: "Cohen's Masterpiece".

Mirror's Edge Main Theme Remixes – feat. Lisa Miskovsky



Electronic Arts geht neue Wege – nicht nur in spielerischer Hinsicht: Fans des Ego-Jump'n'Runs "Mirror's Edge" können seit November das 'Theme Remix Album' sowohl bei iTunes als auch als physikalische EP im (Online-)Handel erwerben. Die CD beinhaltet den Original-Titeltrack gesungen von Lisa Miskovsky plus sechs weitere elektronische Remixe, u.a. von Paul van Dyk.

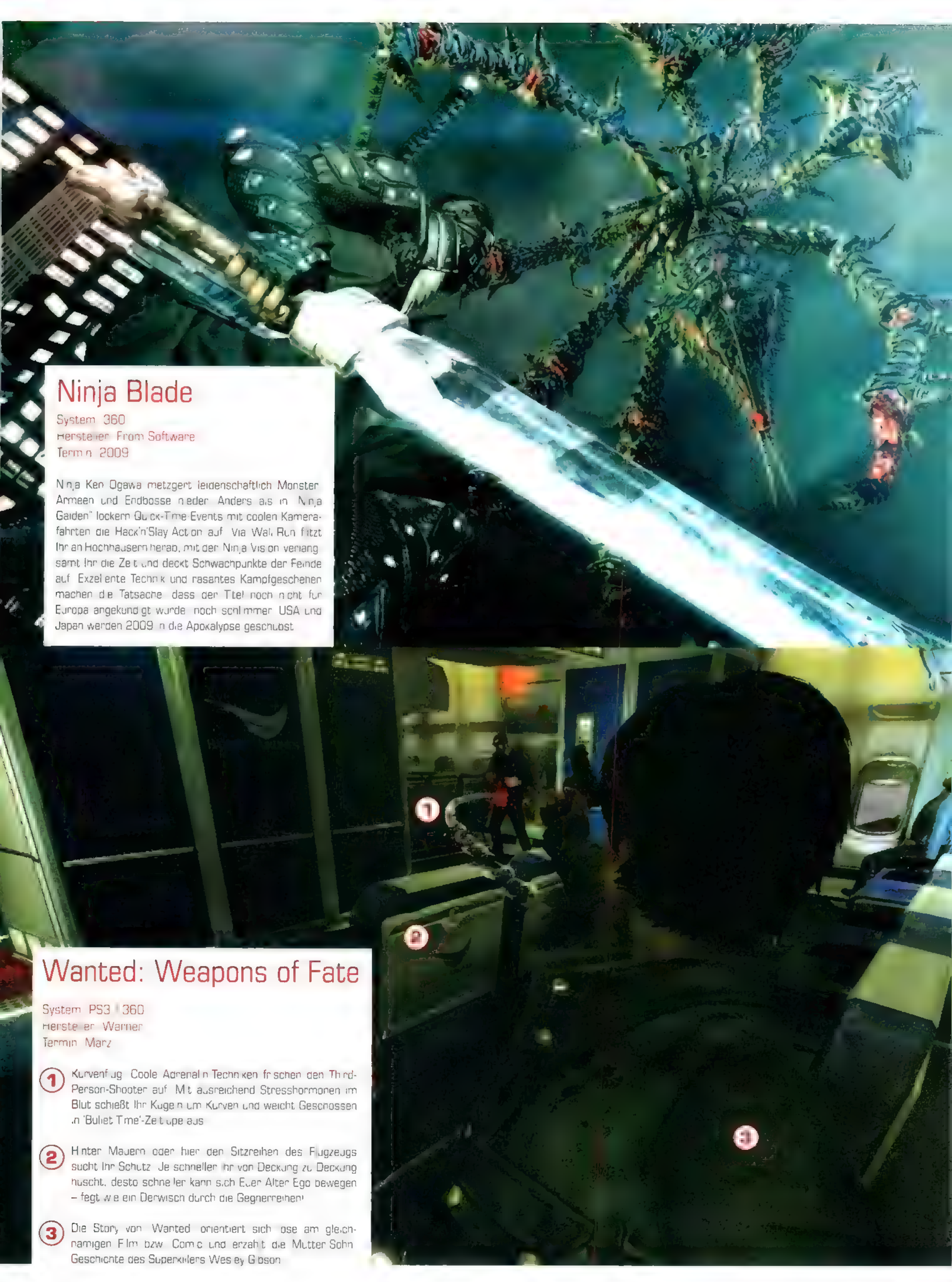
Söldner-X Original Soundtrack Complete Edition – Rafael Dyll



Eastasiasoft veröffentlicht die 'Complete Edition' des "Söldner-X"-Soundtracks, komponiert und produziert von Rafael Dyll. Darauf enthalten sind 25 Tracks, darunter alle neuen Stücke des PlayStation-Network-Shooters "Söldner X: Himmelsstürmer" (Test auf Seite 74). Eine handsignierte Fassung des deutschen Komponisten ist zudem exklusiv bei synsoniq.de im Angebot.

TERMINKALENDER JANUAR BIS MÄRZ

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
08.-11.01	CES	Las Vegas	Elektronik-Messe	www.cesweb.org
21.-22.01	Mobile Games Forum	London	Konferenz zum Thema 'Mobiles Spielen'	www.mobilegamesforum.co.uk
27.-29.01	ATEI	London	Arcade-Messe für Fachbesucher	www.atei-exhibition.com
29.-30.01	Game Focus Germany	Hannover	Tagung & Diskussion rund ums Thema Spiele	www.gamefocus.de
31.03	Deutscher Computerspielepreis	München	Preisverleihung	www.biu-online.de



Ninja Blade

System: 360
Hersteller: From Software
Termin: 2009

Ninja Ken Ogawa metzgert leidenschaftlich Monster-Armeen und Endbosse nieder. Anders als in „Ninja Gaiden" lockern Quick-Time-Events mit coolen Kamerafahrten die Hack'n'Slay-Action auf. Via Wall Run flitzt Ihr an Hochhäusern herab, mit der Ninja Vision verlangsamt Ihr die Zeit und deckt Schwachpunkte der Feinde auf. Exzellente Technik und rasantes Kampfgeschehen machen die Tatsache, dass der Titel noch nicht für Europa angekündigt wurde, noch schlimmer: USA und Japan werden 2009 in die Apokalypse geschubst.

Wanted: Weapons of Fate

System: PS3 | 360
Hersteller: Warner
Termin: März

1. Kurvenflug: Coole Adrenalin-Techniken frischen den Third-Person-Shooter auf. Mit ausreichend Stresshormonen im Blut schießt Ihr Kugeln um Kurven und weicht Geschossen in 'Bullet Time'-Zeitlupe aus.

2. Hinter Mauern oder hier den Sitzreihen des Flugzeugs sucht Ihr Schutz. Je schneller Ihr von Deckung zu Deckung huscht, desto schneller kann sich Euer Alter Ego bewegen – fegt wie ein Derwisch durch die Gegnerreihen!

3. Die Story von Wanted orientiert sich lose am gleichnamigen Film bzw. Comic und erzählt die Mutter-Sohn-Geschichte des Superkillers Wesley Gibson.



Star Trek Online

System: PS3 / 360
Hersteller: Cryptic
Termin: 2009

Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2009, angehende Raumschiff-Kapitäne der Klingonen und der Föderation erforschen den Kosmos. Cryptics ambitioniertes MMO-Abenteuer lässt Euch tief in das "Star Trek"-Universum eintauchen. Bereist Planeten wie Vulcan und Bajor, beamt Euch auf die Oberfläche und erkundet die surrealen Szenarien. Dank Online-Anbindung stehen Euch menschliche Spieler zur Seite – egal, ob bei Raumschlachten oder Planetenkrisen. Daneben erkundet Ihr das Schiff, bildet die eigene Crew aus und baut neue Waffensysteme sowie Antriebe ein. Im Laufe der Karriere spezialisiert Ihr Euch als Ingenieur, Doktor oder Wissenschaftsoffizier – das sollte nicht nur Trekkies begeistern!

Eat Lead: The Return of Matt Hazard

System: PS3 / 360
Hersteller: Vicious Cycle
Termin: 1. Quartal

1. Erinnert Ihr Euch an den 16-Bit-Helden Matt Hazard? Nein? Gut, denn obwohl "The Return of..." im Titel steht, ist Matt neu im Geschäft. Entwickler Vicious Cycle macht eine witzige Tugend draus und verweist alle naselang auf die alten Abenteuer des Titelhelden.

2. Matt weiß, dass er der Held eines Spiels ist. Gegner bestehen demnach nicht aus virtuellem Fleisch und Blut, sondern aus Bits und Bytes.

3. "Eat Lead" wechselt die Szenerien wie Niko Bellic seine Freundinnen. Nach diesem Shootout im Schlachthof steht eine ulkige Schießerei im Wildwest-Saloon an.



Uncharted: Among Thieves

System: PS3
Hersteller: Naughty Dog
Termin: 4. Quartal

Nathan Drake, virtueller Abenteurer und Held des letztjährigen Verkaufshits "Uncharted", darf wieder ran. Diesmal macht sich die männliche Lara Croft auf, die 13 verschwundenen Schiffe des legendären Marco Polo zu finden – erstmals kämpft sich Drake durch verwüstete Straßenzüge und klirrend kalte Gefilde. Am actionlastigen Grundprinzip will Entwickler Naughty Dog nur wenig verändern. Neuerdings ballert Drake aus allen Lagen, der Granatenwurf via Sixaxis-Schwung soll der Schere zum Opfer fallen.

PLAYSTATION



Für Heimentwickler: das "Net Yaroze"-Set sollte Programmier-Talente aufspüren.

Die PSone war Sonys einziges Hardware-Update (im Bild mit Display).

Analog & gerüttelt: Neues Leben für die PlayStation dank Dual-Shock-Controller.



Greg Zeschuk (39)

Präsident Bioware

"Ich kann mich noch sehr gut an meine erste PlayStation-Erfahrung erinnern. BioWare wurde gerade erst gegründet und wir arbeiteten an "Shattered Steel" für den PC. Wir waren mit dem Projekt zur Hälfte fertig und unser Game Designer Rob hat das gesamte Team zu sich nach Hause eingeladen, um ein neues Videospielsystem auszuprobieren. Zu der Zeit arbeiteten gerade einmal zehn Leute bei BioWare; also packten wir unsere Sachen und gingen zu Rob. Kaum zu glauben, aber damals war die PlayStation noch so etwas wie ein Geheimtipp und wir waren daher ziemlich aufgeregt. Das war 1995, also vor 13 Jahren – wie die Zeit vergeht.

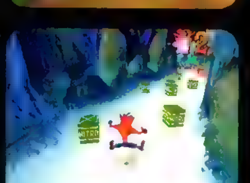
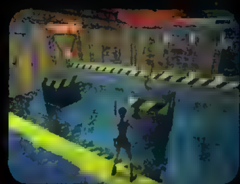
Rob hatte nur ein Spiel, und das war "Battle Arena Toshinden". Wenn ich mich recht erinnere, war die PlayStation das einzige Spielsystem zur damaligen Zeit, das ohne ein beigepacktes Spiel ausgeliefert wurde. Wir haben anfangs über die 3D-Charaktere diskutiert (auch so etwas Neues zu jener Zeit) und dann gespielt und gespielt und gespielt. Wir haben nicht mehr aufgehört und bis in den Morgengrauen gezockt – dann merkten wir, dass wir am nächsten Tag zur Arbeit gehen mussten.

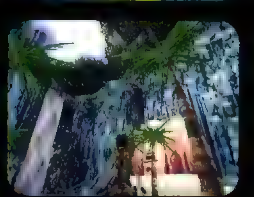
Das Bemerkenswerte ist, dass wir nie darüber nachdachten, auch für Konsole zu entwickeln. Wir haben tagein und tagaus dasselbe Beat'em-Up gespielt, aber wir hatten keine Vorstellung, dass die PlayStation solch einen Siegeszug führen wird. Doch zum Glück sind wir nicht von unseren Plänen abgekommen – ansonsten hätten wir wohl niemals "Baldur's Gate" entwickelt und die Zukunft von BioWare sähe heute sicherlich anders aus."

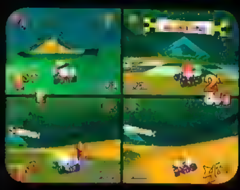
Serien!

Fortsetzungen, die die PlayStation geprägt haben.







"Ridge Racer" ist untrennbar mit dem Erfolg der PlayStation verknüpft. Pfeilschnelle Optik und spektakuläre Drifts machten den Arcade-Raser zum Vierfach-Pflichtkauf.




Beutelratte "Crash Bandicoot" sollte als Maskottchen der PlayStation fungieren und Mario den Rang abhüpfen. Daraus wurde nichts und so schwingt sich Crash nach drei tollen Jump'n'Runs gegen Erzfeind Dr. Neo Cortex in das "Mario Kart"-inspirierte "Crash Team Racing". Die Minispielsammlung "Crash Bash" bildet den Abschluss der (damals) Sony-exklusiven Serie.

Der Lara-Croft-Mythos begann 1996 mit "Tomb Raider": Dschungelgebiete, Dinosaurier sowie knifflige Sprung- und Rätseleinlagen forderten uns Spieler. Beinahe jährlich lieferte Eidos ein Update, das vor allem bei der 3D-Grafik zulegte. In Sachen Abenteuer-Atmosphäre und Leveldesign blieb das originale "Tomb-Raider" jedoch unerreicht.

Sammeln!



Die Zugabe als Gourmet-Häppchen: Hüpfspiel-Hit "Rainbow Islands".



PlayStation

Das beste "Castlevania" aller Zeiten: "Symphony of the Night".



KURUSHI FINAL

MENTAL BLOCKS

PlayStation

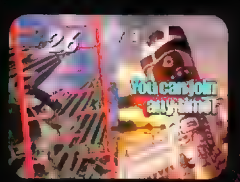
Ungewöhnliches und vor allem seltenes Knobelspiel.



Spaß!



Skullmonkeys (Electronic Arts)



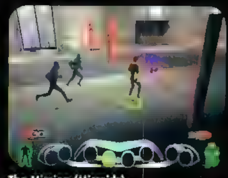
Bishi Bashi Special (Konami)

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



Riding Star (Tantalus)



The Mission (Microids)



Ubik (Cryo)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Geschicklichkeit mit Kugeln: tolles Spiel, geringe Auflage, hoher Preis.



Pfiffige Hüpfspiel-Serie aus Japan: "Tombi" (Original-Titel "Tomba").


Einer der letzten und besten PS1-Shooter: "Zanac X Zanac".


Retro-Perle: "Namco Museum" in 5+1 Episoden.


"Beatmania": Konami war der Musikspiel-Vorreiter, hatte mit seinen zaghaften Europa-Veröffentlichungen aber wenig Erfolg.


Namco-Spezialcontroller für Rennspiele: Erst das NegCon (Bild), dann das JogCon.

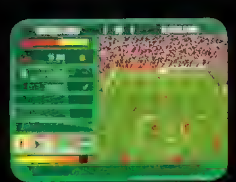

Nur in Japan: Sonys PocketStation – Mini-PDA und Memory-Card.



So lustig können Videospiele sein.


Parappa the Rapper (Sony)


Oddworld: Abe's Odyssey (GT Interactive)

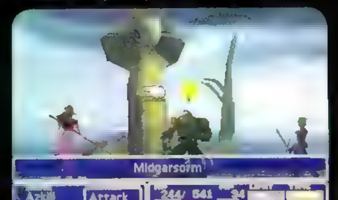

Player Manager (Anco)


Perfect Assassin (Grolier)

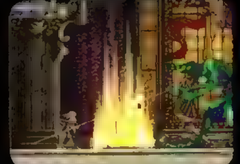
Spielen!

10 Spiele für die PlayStation, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.


Metal Gear Solid (Konami)



Final Fantasy VII (Square)


Castlevania (Konami)


Gran Turismo (Sony)


Wipeout 2097 (Sony)


Final Fantasy Tactics (Square)


Colin McRae Rally (Codemasters)


Tekken 3 (Namco)


Resident Evil DC (Capcom)


Grand Theft Auto (DMA Design)

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

JANUAR

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	AC/DC Live Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	22.1.
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

MÄRZ

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	10.3.
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	12.3.
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	12.3.
	Secret Service	Activision	Action	12.3.
	Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.

WEITERE 2009

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	3. Q
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	
	Ghostbusters	Atari	Action	

PLAYSTATION 3

JANUAR

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
S. 42	Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Action	15.1.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16.1.
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	22.1.
	Socom: Confrontation	Sony	Ego-Shooter	

FEBRUAR

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	Pate, Der 2	Electronic Arts	Action-Adventure	12.2.
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	13.2.
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	13.2.
	Shellshock 2	Eidos	Ego-Shooter	13.2.
	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	20.2.
	Wheelman	Midway	Action	20.2.
	Killzone 2	Sony	Ego-Shooter	
	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	

MÄRZ

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
	Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.
	Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.
	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	Strategie	26.3.

APRIL

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
	SuperCar Challenge	System 3	Rennspiel	

MAI

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

WEITERE 2009

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	1. Q
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	1. Q
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	1. Q
S. 24	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	1. Q
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	1. Q
S. 6	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1. Q
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	1. Q
	Sega Mega Drive Ultimate Collection	Sega	Geschicklichkeit	1. Q
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat'em-Up	1. Q
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	1. Q
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	Ego-Shooter	2. Q
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	2. Q
	Brutal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Q
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	3. Q
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	3. Q
	The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari	Action	3. Q
S. 27	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	Action	
	Afro Samurai	Atari	Action	
	Agency, The	Sony	Action	
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	
	Bayonetta	Sega	Action	
S. 38	Bionic Commando	Capcom	Action	
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Damnation	Codemasters	Action	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	Dark Void	Capcom	Action	
	DC Universe Online	Sony	Action	
	Eternal Sonata	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	[illegible]	[illegible]	Rennspiel	
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Ghostbusters	Atari	Action	
	Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	inFamous	Sony	Action	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Activision	Action-Adventure	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	MAG	Sony	Action	
	Prototype	Activision	Action	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Action	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
S. 16	Star Trek Online	Atari	Simulation	
	Stormrise	Sega	Strategie	
	Talisman	Capcom	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
S. 16	Wanted	Warner	Action	
	White Knight Chronicles	Sony	Rollenspiel	
	World in Conflict: Soviet Assault	Vivendi	Strategie	
S. 16	Uncharted: Among Thieves	Sony	Action-Adventure	

2010

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	

XBOX 360

JANUAR

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
S. 42	Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Action	15.1.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16.1.
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	22.1.
	Velvet Assassin	cdv	Action	

FEBRUAR

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	Pate, Der 2	Electronic Arts	Action-Adventure	12.2.
	Race Pro	Atari	Rennspiel	12.2.
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	13.2.
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	13.2.
	Shellshock 2	Eidos	Ego-Shooter	13.2.
	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	20.2.
	Wheelman	Midway	Action	20.2.
	Halo Wars	Microsoft	Strategie	27.2.
	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	

MÄRZ

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	12.3.
	Secret Service	Activision	Action	12.3.
	Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.
	Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.

APRIL

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	

MAI

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

WEITERE 2009

Seite	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	1. Q
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	1. Q
	Battlestations: Pacific	Eidos	Strategie	1. Q
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	1. Q
S. 24	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	1. Q
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	1. Q
	Huxley	Webzen	Action	1. Q
S. 6	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1. Q
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	1. Q
	Sega Mega Drive Ultimate Collection	Sega	Geschicklichkeit	1. Q
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat'em-Up	1. Q
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	1. Q
	Champions Online	Take 2	Action	2. Q
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	Ego-Shooter	2. Q
	Divinity 2: Ego Draconis	dtp	Rollenspiel	2. Q
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	2. Q
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	3. Q
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	3. Q
	The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari	Action	3. Q
	Raven Squad: Operation Hidden Dagger	South Peak	Action	4. Q
S. 27	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	Action	
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	

RESIDENT EVIL 5



Dank USK auch in Deutschland: "Resident Evil 5" erscheint am 13. März hierzulande mit dem "ab 18"-Siegel für PS3 und Xbox 360.

SUPERCAR CHALLENGE



System 3 hat nach "Ferrari Challenge" schon die nächste PS3-Raserei am Start. Ab April braust Ihr mit 40 Boliden über 20 Kurse.

HAWX



Adrenalingeladene Luftkämpfe mit detailreichen Kampfjets erwarten Euch im 1. Quartal für PS3 und Xbox 360.

	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	
	Bayonetta	Sega	Action	
S. 28	Bionic Commando	Capcom	Action	
	Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Damnation	Codemasters	Action	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Ghostbusters	Atari	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Activision	Action-Adventure	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	Prototype	Activision	Action	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Action	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action Adventure	
	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix	Rollenspiel	
S. 16	Star Trek Online	Atari	Simulation	
	Stormrise	Sega	Strategie	
	Talisman	Capcom	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	Venetica	dtp	Rollenspiel	
S. 16	Wanted	Warner	Action	
	World in Conflict: Soviet Assault	Vivendi	Strategie	
	2010			
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	

Wii

JANUAR			
Professor Heinz Wolff's Gravity	Deep Silver	Denken	16.1.
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	16.1.
World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16.1
AC/DC Live Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	22.1.
SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	22.1.
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
FEBRUAR			
Runaway: The Dream of the Turtle	Focus	Adventure	2.2
Affenzirkus	Activision	Geschicklichkeit	12.2.
Piraten: Die Jagd nach Blackbeards Schatz	Activision	Action	12.2.
Pitfall - Das große Abenteuer	Activision	Geschicklichkeit	12.2
Deadly Creatures	THQ	Action	13.2.
Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	26.2.
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MÄRZ			
Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	10.3.
[illegible]	Activision	Action	[illegible]
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	12.3.
MySims Party	Electronic Arts	Simulation	12.3.
Paintball Breakout 2009	Activision	Action	12.3.
Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.
Job Island	Konami	Spielesammlung	
APRIL			
Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
WEITERE 2009			
All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	1. Q
Castlevania Judgment	Konami	Action-Adventure	1. Q
Dancing Stage Winx Club	Konami	Musikspiel	1. Q
EA Sports Active	Electronic Arts	Sportspiel	1. Q
Hard Working People	Konami	Action	1. Q
House of the Dead, The: Overkill	Sega	Lightgun-Shooter	1. Q
Mad World	Sega	Action	1. Q
Music Party: Rock the House	dtp	Musikspiel	1. Q
Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	1. Q
Onechanbara: Bikini Zombie Slayers	D3	Action	1. Q
Pipemania	Empire	Denken	1. Q
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	1. Q
Sam & Max: Season One	Jowood	Adventure	1 Q
Tenchu 4	Ubisoft	Action-Adventure	1. Q
Conduit, The	Sega	Ego-Shooter	2. Q
Kororinpa 2	Konami	Action	2. Q
Ready to Rumble 2: Revolution	Atari	Sportspiel	2. Q
Sonic and the Black Knight	Sega	Action-Adventure	2 Q
Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	3 Q
Dead Rising: Chop Till You Drop	Capcom	Action	4. Q
Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	
Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
Cursed Mountain	Deep Silver	Action-Adventure	
Ghostbusters	Atari	Action	
Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
Mein Fitness Coach: Gut in Form	Ubisoft	Sportspiel	
Monster Hunter Tri	Capcom	Action-RPG	
Sam & Max: Season Two	Atari	Adventure	
So Blonde	dtp	Adventure	
Wii Sports Resort	Nintendo	Sportspiel	

S. 34

PSP

JANUAR			
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	16.1.
World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16.1.
MÄRZ			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WEITERE 2009			
Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Pferdeflüsterin	Ubisoft	Simulation	1. Q
Monster Hunter Freedom Unite	Capcom	Action-RPG	2. Q
Phantasy Star Portable	Sega	Rollenspiel	2. Q
Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	3 Q
Dynasty Warriors: Strikeforce	Namco-Bandai	Action	
Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	
Resistance: Retribution	Sony	Action	

DS

JANUAR			
Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Action	15.1.
Mein Chinesisch-Coach	Ubisoft	Simulation	15.1.
Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	16.1.
Tecktonik World Tour	Deep Silver	Geschicklichkeit	16.1.
Tennis Masters	System 3	Sportspiel	16.1.
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	16.1.
SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	22.1
Apassionata	RTL	Simulation	29.1
Elite Forces: Unit 77	Gammick	Action	30.1.
Musikstar: I wanna be a Popstar DS	Tivola	Simulation	
Wendy 2: Das Pferdehospital	Ascaron	Simulation	
FEBRUAR			
Chrono Trigger	Square Enix	Rollenspiel	6.2.
Laufrhythmus DS: Bring Bewegung in Dein Leben!	Nintendo	Sportspiel	20.2.
Dementium: Die Anstalt	Gamecock	Ego-Shooter	26.2
Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	26.2.
Sherlock Holmes	Focus	Adventure	[illegible]
Bomberman 2	Konami	Action	
Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Konami	Geschicklichkeit	
[illegible]	Konami	Simulation	
The Chase: Felix meets Felicity	Atari	Geschicklichkeit	
MÄRZ			
Littlest Pet Shop: Frühling	Electronic Arts	Simulation	5.3
Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	10.3
[illegible]	[illegible]	[illegible]	12.3
[illegible]	[illegible]	[illegible]	12.3
Travel Games for Dummies	Electronic Arts	Geschicklichkeit	12.3
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Take 2	Action	20.3.
Bleach Dark Souls	Sega	Action	
Rune Factory	Eidos	Denken	
Suikoden Tierkreis	Konami	Rollenspiel	
APRIL			
[illegible]	dtp	[illegible]	3.4
Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
WEITERE 2009			
All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	1. Q
Bärenbabys	RTL	Simulation	1. Q
Die Gilde DS	RTL	Strategie	1. Q
Enchanted Folk and the School of Wizardry	Konami	Adventure	1. Q
Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	1. Q
Petz: Meine Affen-Familie	Ubisoft	Simulation	1. Q
[illegible]	Ubisoft	Simulation	1. Q
[illegible]	Ubisoft	Simulation	1. Q
Sophies Freunde: Filmstar	Ubisoft	Simulation	1. Q
[illegible]	Ubisoft	Simulation	1. Q
Barnyard: Verrückte Bauernhof-Spiele	THQ	Geschicklichkeit	2. Q
Jagged Alliance	Empire	Strategie	2. Q
Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	3. Q
Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	
De Blob	THQ	Denken	
Gauntlet	Eidos	Action-Adventure	
Ghostbusters	Atari	Action	
Infinite Space	Sega	Action	
Journey to the Center of the Earth 3D	THQ	Action Adventure	
Kirby Super Star Ultra	Nintendo	Geschicklichkeit	
Ninja Town	South Peak	Action	
Puzzle Quest: Galactrix	D3	Denken	
Rhythm Heaven	Nintendo	Musikspiel	
So Blonde	dtp	Adventure	

TEKKEN 6



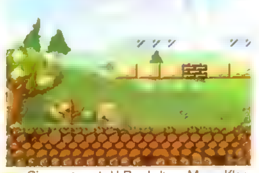
PS3 Lange auf der Wartebank bringt Publisher Atari Namco-Bandais legendäre Klopperei in hiesige Gefilde – auf PS3 und erstmals auch auf Xbox 360

COLIN MCRAE DIRT 2



Codemasters verspricht für das neue "DiRT" wieder kartonweise Offroad-Events sowie einen höheren Simulationsanspruch

THE GREAT GIANA SISTERS



DS Giana ist zurück! Der kultige Mario-Klon aus der Heimcomputer-Ära findet nach über 20 Jahren seinen Weg auf den DS

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Viel Blei, mehr Blut und ein kleines Mädchen – Monoliths Grusel-Action geht in die zweite Runde.

Zeitlupe ist schon eine praktische Erfindung: Ob bei der Fußballübertragung oder im Action-Kino – die verlangsamte Bildwiedergabe erlaubt detaillierte Einblicke in Geschehnisse, die uns ansonsten verborgen blieben. Doch Videospiele entdeckten das nützliche Feature erst spät für sich. Alles begann 2001 mit dem Game Noir "Max Payne". Im finnischen Action-Kracher von Remedy ("Alan Wake") flogen Spielern Kugeln um die Ohren, wie man es sonst nur von John Woo und anderen Vertretern des Hongkong-Kinos kannte. Da verwundert es, dass sich Ego-Shooter satte vier Jahre Zeit ließen, ehe das Stilmittel dort Einzug hielt. Erstmals wurde es zwar in "Project: Snowblind" eingesetzt, doch erst "F.E.A.R." von den Blutorgienmachern bei Monolith erhob den Mut zur Langsamkeit zum zentralen Spielelement. Nur durch geschickten Einsatz der begrenzten Zeitlupenfähigkeit hatten wir im Kampf gegen die hartnäckigen KI-Schlaumeier und Mech-Krieger eine Chance auf Überleben.

Dass eine Fortsetzung folgen würde, war so sicher wie das Amen in der Kirche. Allerdings stand sie zunächst unter keinem guten Vorzeichen: Als "Project Origin" angekündigt, darf sich der Nachfolger nach einigem Lizenz-Hickhack zwischen Vivendi und Warner Bros. nun offiziell "F.E.A.R. 2" nennen, "Project Origin" rutschte in den Untertitel.

Die Story setzt rund 30 Minuten vor Ende des ersten Teils ein. Der Protagonist hört diesmal auf den Namen Michael Becket und ist Mitglied einer Delta-Force-Einheit. Als unwissender Teilnehmer am obskuren "Project Harbinger" wird Euer Held von bizarren Visionen heimgesucht und entdeckt an sich bald übernatürlich schnelle Reflexe. Die äußern sich in der eingangs beschriebenen Verlangsamung der Umgebung. Euer erster Einsatz führt ins Penthouse der Armacham-Mitarbeiterin Genevieve Aristide. Die kettenrauchende Dame ist übrigens nicht nur für das titelgebende "Project Origin" verantwortlich, sondern auch für das anschließende Perseus-Projekt (siehe Kasten). Die undurchsichtige



360 Nach den tristen Büro- und Industriekomplexen von "F.E.A.R." setzt Entwickler Monolith in der Fortsetzung auf abwechslungsreiche Außenareale in der ramponierten Stadt Auburn – Kenner des Vorgängers wissen, woher die Zerstörung rührt.

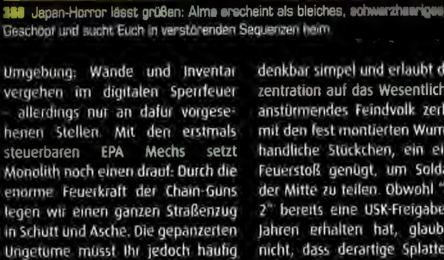
360 Mit den wuchtigen Chain-Guns des EPA Mechs zerstört Ihr Umgebung und Feinde gleichermaßen. Vorsicht: Nehmt Ihr zu viel Schaden, fliegt Ihr aus dem Cockpit!

Lady ist jedoch nur der Auftakt zu etwas Größerem, schließlich ist auch Alma zurück und sie ist wütender denn je. Geschunden und gequält durch zahlreiche Experimente setzt sie uns schon kurz nach Spielbeginn immer wieder in schnell geschnittenen Halluzinationen zu. Während der Vorgänger trotz der beklemmenden Atmosphäre nur selten schockierte, will "F.E.A.R. 2" Euer Herz in der Hosentasche sehen. Deshalb rückt Euch Alma nun in Gestalt einer hageren, nackten Frau mit langen schwarzen Haaren auf den Leib – näher und unvermittelter als je zuvor.

Eines der herausragenden Merkmale von "F.E.A.R." war die starke Intelligenz der Gegner. Das gilt noch mehr für den zweiten Teil: Eure Widersacher berücksichtigen nun die Umgebung und richten ihr Vorgehen danach aus. Als wir in der Nähe eines Autos vor einem Scharfschützen in Deckung gehen, feuert dieser auf den Tank des Wagens, der prompt explodiert und uns zu Boden schleudert. Zudem schaffen sich Feinde selbstständig Deckung, springen über Tische und reagieren noch stärker auf Euer Verhalten als früher. Praktisch, dass auch Michael Becket auf Knopfdruck Tische und Regale umwirft, um sich dahinter zu verschanzen. Doch die Sicherheit ist trügerisch: Wo Ihr Euch in den meisten Ego-Shootern mittlerweile automatisch heilt, setzt "F.E.A.R. 2" auf altmodische Heilpäckchen.

Ein Feuerstoß des Mechs genügt, um Gegner in der Mitte zu teilen.

Während der Schusswechsel bemerken wir die zerstörbare Umgebung: Wände und Inventar vergehen im digitalen Sperrfeuer – allerdings nur an dafür vorgesehenen Stellen. Mit den erstmals steuerbaren EPA Mechs setzt Monolith noch einen drauf: Durch die enorme Feuerkraft der Chain-Guns legen wir einen ganzen Straßenzug in Schutt und Asche. Die gepanzerten Ungetüme müsst Ihr jedoch häufig erst besiegen, um in ihrem Sattel Platz zu nehmen. Die Steuerung ist denkbar simpel und erlaubt die Konzentration auf das Wesentliche: Heranstürmendes Feindvolk zerlegt Ihr mit den fest montierten Wummen in handliche Stückchen, ein einzelner Feuerstoß genügt, um Soldaten in der Mitte zu teilen. Obwohl "F.E.A.R. 2" bereits eine USK-Freigabe ab 18 Jahren erhalten hat, glauben wir nicht, dass derartige Splatterorgien in der deutschen Fassung enthalten sein werden. Solange bei der »



360 Japan-Horror lässt grüßen: Alma erscheint als bleiches, schwarzhaariges Geschöpf und sucht Euch in verstörenden Sequenzen heim.



360 Mit dem Flammenwerfer macht Ihr Gegnern Feuer unterm Hintern. Weil sie jedoch äußerst clever agieren und Deckung schaffen, ist das nicht einfach.

DIE WELT VON F.E.A.R.

2005 eroberte F.E.A.R. den PC, im Jahr darauf folgte eine Umsetzung für die Xbox 360. Diese entstand wie die 2007 erschienene PS3-Version in den Day 1 Studios ("Fracture"). Während auf der Xbox 360 lediglich die schlampige Anpassung an deutsche Jugendschutzbedürfnisse nervte, verkam die PS3-Version dank alberner KI-Aussetzer häufig zur Lachnummer. Auch die folgenden "F.E.A.R. Files", bei denen die Add-ons "Extraction Point" und "Mission Perseus" auf eine DVD gepackt wurden, konnten weder spielerisch noch technisch mit dem Original mithalten.





360 Wer hätte gedacht, dass ein einzelner Soldat so viel Blut im Körper hat? Trotz der Freigabe ab 18 Jahren glauben wir nicht an derartige Blutorgien in der deutschen Version.

Anpassung nicht wie im Vorgänger geschlampt wird, können wir damit leben. Schließlich sei das Wichtigste an einem Action- bzw. Horrorfilm das Timing, fachsimpelte Dave Matthews, Monoliths Verantwortlicher für die künstlerische Ausrichtung des Spiels, im persönlichen Gespräch. Gleiches gelte auch für ein filmreifes Spielerlebnis. Ausladende Gefechte sollen sich mit ruhigen Passagen abwechseln, fiese Schockeffekte mit eingestreuten Rätseln. Die Kritik am Vorgänger habe man sich zu Herzen genommen, gesteht Dave. Deshalb soll die neue Episode eine Vielzahl unterschiedlicher Schauplätze bieten. Das merkt man schon früh im Spiel. Während in "F.E.A.R." Schlachten überwiegend in Büro- und Industriekomplexen tobten, liegt der Fokus nun auf offenen Gefechten in farbigeren und abwechslungsreicheren Umgebungen. Auf die maue Lokalisierungsarbeit beim Vorgänger angesprochen gab uns Dave Recht: Wenn Gegner nach dem Einsatz der Schrotflinte ins Pixel-Nirvana verschwinden, wird der Gesamteindruck nachhaltig gestört. Solche Macken soll es nicht mehr geben.

Grafisch sorgt "F.E.A.R. 2" für gemischte Gefühle. In puncto Detailreichtum haben Genre-Konkurrenten wie "Call of Duty: World at War" die Nase vorn. Charaktere und Umgebungen in "F.E.A.R. 2" wirken polygonarm, oft machen sich triste Texturen breit, die insbesondere Innenräume steril aussehen lassen. Doch in Verbindung mit der Zeitlupe gibt die "Jupiter Extended"-Engine Gas und zaubert wie im Vorgänger ein verstörend schönes Blutballett auf den Bildschirm. Und an Bord des EPA Mechs, wo wir optional auf eine Wärmebildkamera umschalten, geraten wir angesichts eines dreckigen Grießelfilters schnell ins Schwärmen. *mh*



360 Erinnert an ein beschlagnahmtes Spiel von Monolith: Vermöbelt hässliche Fratzen mit vielseitigen Nahkampf-Moves!

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

System	
Entwickler	Monolith, USA
Hersteller	Warner Bros.
Genre	Ego-Shooter
Termin	13. Februar

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]

Alma ist wieder da: Spielbare Mechs, packende Zeitlupen-Action und jede Menge Splatter-Effekte lassen den erwachsenen Horror-Fan frohlocken.

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Der halbe Dollar räumt im Nahen Osten auf – wir haben den derben Actionreißer gezockt.

360 Geht Ihr in Deckung, seid Ihr sicher – Feinde sind zu doof zum Flankieren

Ich fordere die Einführung der Goldenen Himbeere für Videospiele – in der Kategorie 'Story' hätte "50 Cent: Blood on the Sand" einen solchen Antipreis locker verdient. Nach einem umjubelten Konzert im Nahen Osten wird Muskelrapper Fifty um seine Gage betrogen. Wütend hält er dem Veranstalter die Knarre an die Rübe und bekommt als Ersatz einen diamantbesetzten Kristallschädel. Als der wiederum geklaut wird, sinnt der Wortakrobat auf Rache und nietet jeden um, der ihm vor die Flinte kommt. Trotz oder gerade wegen der grenzdebilen Geschichte haben wir zum Xbox-360-Pad gegriffen und den Actionreißer unter die Lupe genommen. Weil das Spiel als aussichtsreicher Indizierungskandidat nicht in Deutschland veröffentlicht wird, ist dies wahrscheinlich die letzte Gelegenheit, Euch über die Qualität des Titels aufzuklären.

> 50 Cent löst Konflikte mit Uzi und Shotgun.

In puncto Spielmechanik orientiert sich Fifty klar am Third-Person-Kollegen Marcus Fenix. Der Rapper hastet durch lineare Levelschläuche, geht hinter Autos oder Mauern in Deckung und löst Konflikte mit Hilfe seiner Kumpels Shotgun und Uzi. Ein menschlicher Kollege (z.B. Rapperkumpel Lloyd Banks) greift Fifty unter die Arme – auf Wunsch bestreitet Ihr die Kampagne im Koop-Modus. Wer die Nahost-Hinterhöfe lieber solo säubert, wird von einem KI-gesteuerten Wüterich begleitet. Kommt Ihr an einer Stelle nicht weiter, weist ein leuchtendes Icon auf den Einsatzort von Team-Manövern hin; zu zweit wuchtet Ihr Garagentore auf oder macht eine Räuberleiter.



PS3 Derb, aber dynamisch: Im Nahkampf murkst Fifty seine Gegner gnadenlos ab

50 Cents Rambo-Einsatz leidet vor allem unter dem ideenlosen Ins-Level-Werfen neuer Gegnerscharen: "Oh, ein Tor geht auf. Wow, ein Truck bringt Verstärkung!" Zudem sind die Feinde allesamt dämlich – hilflos verharren sie in ihrer Deckung und warten darauf, dass der Hip-Hop-Star ihnen ein Messer in die Brust rammt – die Entwickler nennen das beschönigend 'Gegenmaßnahmen'; auszuführen sind die Nahkampf-Kills mittels simpler Quick-Time-Events.

Trotz dieser Mängel macht "Blood on the Sand" für einige Stunden richtig Laune: Die Grafik ist gelungen, die Waffen sind krachig, die Explosionen fett. Habt Ihr die zweite Locust-welle mit Genuss verspeist, dann gönnt Euch "50 Cent", bis das Hauptgericht "Resident Evil 5" im Februar erscheint, habt Ihr diesen bekömmlichen, achtstündigen Actionhappen locker verputzt. *ms*



Texturen und Effekte können sich sehen lassen, einige Farbkleckse hätten der durchgehend erdigen Umgebung nicht geschadet

System	PS3, 360
Entwickler	**Swordfish Studios, USA**
Hersteller	**THQ**
Genre	**Action**
Termin	**Januar (nicht in Deutschland)**

» flotter, actiongeladener Spielablauf
» griffige Steuerung ohne große Schwächen

» Gegner sind dumm wie Stroh
» enge Korridore statt Freiraum

FAZIT **Schmutzig und schonungslos – ein leicht bekömmlicher Actionhappen. Kaufen, zocken, vergessen.**

BIONIC COMMANDO

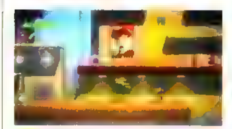
Springen, schwingen, schießen – Capcoms 2D-Actionheld zieht es vor apokalyptischer Kulisse in die dritte Dimension.

Kraftvoll springen wir über einen umgestürzten Linienbus, visieren einen Stahlträger an, der aus einem zertrümmerten Gebäude ragt, und schwingen zur nächsten Häuserfassade. Der aufgebrochene Asphalt unter uns gibt den Blick auf blau schimmerndes, radioaktives Material frei, über uns düsen futuristische Hubschrauber hinweg. Nein, wir spielen nicht Manhattans Liebling Spider-Man nach einem Atomanschlag. Nach über 20 Jahren spendiert Capcom dem Elitesoldaten Nathan Spencer eine Fortsetzung des Actionklassikers "Bionic Commando". Und ebenso gekonnt wie der Spinnenakrobat schwingt auch der Supersoldat Spencer durch die Lüfte. Bedeutender Unterschied: Der Held in "Bionic Commando" tut dies mit einem metallischen Greifarm – und niemand jubelt ihm zu.

Unsere Preview-Version umfasst den kompletten ersten Akt, was etwa drei Stunden Spielzeit entspricht. Die Ausgangslage: Nathan Spencer, zu Unrecht verurteilt und auf seine Hinrichtung wartend, wird plötzlich begnadigt, als eine mysteriöse Terrorgruppe eine Nuklearbombe in Ascension City zündet. Die Regierung will schnelle Aufklärung und traut nur Ex-Knacki Spencer diesen brisanten Auftrag zu.

AUFPOLIERTE IDEE

Capcom bietet seit September 2008 eine aufgemotzte HD-Version des rund 20 Jahre alten Action-Originals als Download-Spiel an. In "Bionic Commando Rearmed" (Bild unten) rettet Ihr in Pseudo-2D-Levels einen Kameraden aus den Fängen eines Diktators. Das bald erscheinende 3D-"Bionic Commando" übernimmt den Metallarm und erlaubt dem Helden neuerdings zu springen. Auch das Feindbild geht mit der Zeit: Anstatt einem Alleinherrscher das Handwerk zu legen, nehmt Ihr es mit einer Terroristen-Organisation auf.



Liebevolles Retro-Update, das aber bockschwer ausgefallen ist

Bevor wir uns mit dem Ein-Mann-Kommando aufmachen, der Explosion auf den Grund zu gehen, absolvieren wir ein Tutorial, das uns die Grundzüge der Steuerung erklärt. Feinde ausschalten, mit dem Greifarm über tiefe Abgründe schwingen und hohe Plattformen erklimmen stehen auf dem Lehrplan. Spezielle Techniken wie eine katapultartige Rammattacke werden uns dann erklärt, wenn wir sie zwingend für das Weiterkommen benötigen. Schritt für Schritt führt uns das Spiel an komplexe Manöver heran und gibt erste Hilfestellung. Schnell merken wir, dass "Bionic Commando" das Schwingen und Kämpfen mit dem Greifarm zum elementaren Spielprinzip erhebt. Wir schwingen aber nicht frei im Raum herum, sondern visieren mittels Zielhilfe Häuserwände, Stahlträger oder Autos an. Nur an realen Objekten können wir uns festhalten, der Himmel gehört nicht dazu. Um wie ein apokalyptischer Tarzan durch Häuserschluchten zu schwingen, braucht es Übung. In vielen Passagen sind wir etliche Male in die Tiefe gestürzt, weil wir den nächsten Ankerpunkt nicht gesehen oder erreicht haben. Dann heißt es, beim letzten Checkpoint zu beginnen – freies Speichern ist nicht geplant. So tödlich wie der tiefe Fall



An solchen Terminals hackt Ihr Euch mit Eurem bionischen Arm ins gegnerische Kommunikationssystem: Fangt Funksprüche ab und deaktiviert Minenfelder



Der Greifhaken als Waffe: Schießt den Haken aus kurzer Distanz auf einen Feind und drückt den A-Knopf zum Springen



Auf Knopfdruck zoomt die Kamera an Spencer heran und erleichtert das Zielen

sind radioaktiv verseuchte Zonen in Ascension City: Die nukleare Gefahr schimmert blaulich und dient als Levelbegrenzung. Nur ein Weg führt in "Bionic Commando" ans Ziel – der direkte Pfad ist aber meist versperrt. Schluchten, Wasser (der Held kann nicht schwimmen) oder schwebende Minenfelder gilt es mit Springen, Hangeln und Schwingen zu überwinden bzw. zu umgehen.

Die Straßen von Ascension City gleichen nach dem Atomanschlag einem Trümmerfeld. Die blau schimmernde, radioaktive Strahlung an den Hochhäusern ist tödlich – wir können die Wolkenkratzer nicht erklimmen

Die immer in Gruppen auftretenden Feinde bekämpfen wir mit Standard-Waffen wie Pistole oder Schrotflinte. Auf Knopfdruck gucken wir unserem Alter Ego in "Resident Evil 4"-Manier über die Schulter, was uns das Zielen erleichtert. Waffen finden wir in speziellen Containern – Schießprügel der Feinde dürfen wir nicht aufnehmen. Munition ist rar gesät und wir sind angehalten, die besonderen Fähigkeiten des bionischen Arms zu nutzen. Wie mit einem Lasso befördern wir Felsbrocken und Autos in die Höhe und werfen sie auf unsere Feinde. Oder wir packen einen Gegner mit dem ausfahrbaren Metallarm aus der Distanz, ziehen uns an ihn heran und setzen zur Sprungattacke auf den Brustkorb an. Zwei Tritte dieser Art und der Feind sackt leblos in sich zusammen.

Der Clou sind mögliche Combos: Wenn Spencer mit den Füßen voran auf den Gegner kracht, schraubt er sich anschließend mit einem Rückwärtssalto in die Luft. Das gibt uns Zeit, den nächsten Gegenspieler ins Visier zu nehmen. Ohne einmal den Boden berührt zu haben, schickten wir in unserer Spielsession gleich drei Feinde auf einen Streich ins Jenseits. Die KI ist in der vorliegenden Fassung allerdings noch nicht ausgereift – so erkennen uns manche Gegner selbst aus kurzer Distanz nicht oder vergessen zu schießen. In späteren Levelabschnitten weichen sie dagegen mit Hechtrollen unserem Kugelhagel aus und rücken geschlossen vor.

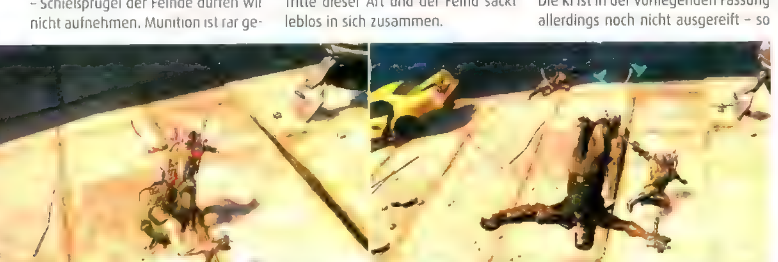
Was "Bionic Commando"-Produzent Ben Judd über sein Next-Gen-Baby zu sagen hat, lest Ihr auf der nächsten Doppelseite. *pu*

System	[illegible]
Entwickler	**Capcom, Japan/ GRIN, Schweden**
Hersteller	**Capcom**
Genre	**Action**
Termin	**Februar**

- vielfältiger Einsatz des bionischen Arms
- atmosphärische Endzeit-Kulisse
- große Weitsicht und flüssige Animationen

- Feind-KI mit Aussetzern
- zu viele Trial&Error-Passagen

Gelungene Rückkehr des Helden vergangener 2D-Tage: stimmungsvolles Jump'n'Shoot, das Geduld und Timing beim Schwingen erfordert.



Automatisch zieht Ihr Euch an den Gegner heran und kracht auf seinen Brustkorb – ein Rückwärtssalto schließt den Move ab



Ben Judd

An Englishman in Osaka: M! sprach mit dem "Bionic Commando"-Produzenten über Spiele und Japan.

Ben Judd – eine Besonderheit unter den Spiele-Produzenten in Japan, denn er ist kein Japaner. Erst als Leiter der Lokalisierung bei Capcom beschäftigt, erweckt er mit "Bionic Commando" eine seiner Lieblingsserien zu neuem Leben – und zwar in Form einer japanisch-europäischen Koproduktion. In unserem Interview gibt er einen tiefen Einblick in die Entwicklung von "Bionic Commando", kulturelle Differenzen und seine private Seite.

M!: Wie laufen die Arbeiten an "Bionic Commando"? Seid Ihr sehr beschäftigt?

Ben Judd: (lacht) Ja, wir sind extrem beschäftigt, es gibt viel zu tun.

Wie kam es dazu, die "Bionic Commando"-Franchise wiederzubeleben?

Ich bin riesiger Fan der Serie und glaube, dass wir eine etwas internationalere Herangehensweise an einige alte Capcom-Titel brauchen. Und außerdem hat "Bionic Commando" das coole Swing-Feature. Ich meine, ich hab' "Spider-Man" und "Tenchu" gespielt, aber nichts fühlt sich so an wie "Bionic Commando". Ob du dich über den Abgrund schwingst oder hineinspringst und den Enterhaken an einer Wand andocken lässt oder einfach nur stirbst, entscheidet sich mit deinen Skills. Es gibt einfach zu viele ähnliche Spiele und "Bionic Commando" bietet die Möglichkeit, Dinge anders zu machen als die Konkurrenz.

War das "Rearmed"-Remake der NES-Version eigentlich nur als Marketing-Aktion gedacht?

Zuerst sollte "Bionic Commando" ein 2D-Spiel werden. Als wir aber merkten, wie groß das Ganze wird, haben wir auf den 3D-Zug umgesattelt. Dann dachten wir wieder, dass die alten Fans von vor 20 Jahren vielleicht gar kein 3D-Spiel haben wollen. Um also zu zeigen, dass wir die Franchise wirklich kennen, und um jüngere Spieler mit "Bionic Commando" vertraut zu machen, wollten wir eine coole Möglichkeit bieten, das Original zu spielen.

Ab da war es natürlich Teil der Marketingstrategie. Aber auch eine Herzensangelegenheit: Ich liebe das Original und bin Old-School-Gamer. Und da ich jetzt Produzent bin, kann ich die Spiele machen, die ich will (lacht).

Name: **Ben Judd**
Position: **Produzent**
Bei Capcom seit: **2002**

Softografie (Auszug):
Devil May Cry 2 (2003) – Übersetzer
Shadow of Rome (2005) – Lokalisierung
Bionic Commando (2009) – Produzent

»Ich bin jetzt Produzent und kann die Spiele machen, die ich will.«

Wer kam denn auf die geniale Idee mit dem "Rearmed"-Untertitel?
Ich. Wir hatten noch ein paar andere 'Re'-Vorschläge wie 'Reloaded' und 'Remade', aber ich bestand auf 'Rearmed', wegen des Wortwitzes. Leider gibt es viele Leute, die das nicht verstehen und es 'Reamed' (deutsch: erweitert – Anm.d.Red.) aussprechen (lacht).

Capcom belebt gerade viele alte Marken wieder. "Mega Man 9" wurde z.B. im schönem 8-Bit-Gewand veröffentlicht. Stand es je zur Debatte, dass "Bionic Commando" den gleichen Weg einschlagen würde?
Als "Mega Man 9" intern enthüllt wurde, waren wir schon seit sieben Monaten in der Vorproduktion und konnten sowieso nicht mehr zurück. Die Idee solcher Retro-Sachen ist gut und bietet sich auch für einen "Ghosts 'n Goblins"-Nachfolger an, für den "Mega Man 9" vielleicht ein Testlauf war. Die "Mega Man"-Serie fühlt sich auch durch und durch retro an, aber hätten wir "Bionic Commando" im 8-Bit-Stil gemacht, wären wir bestimmt kritisiert worden.

Teile der Entwicklung von "Bionic Commando" wurden an das schwedische Studio Grin ausgelagert, Konami hat "Contra 4" und "Silent Hill 5" außer Haus entwickeln lassen. Ist der Outsourcing-Trend in Deinen Augen gut oder schlecht?
Schwer zu sagen. Was "Bionic Commando" von "Contra 4" und "Silent Hill 5" unterscheidet: Viele interne Leute arbeiten an dem Projekt. Mit mir als Japanisch sprechenden Produzenten können sich alle zusammensetzen und diskutieren. Konami USA hat die Titel lediglich an jemand anders abgegeben. Aber hinter "Bionic Commando" steht Capcom Japan. Wir mischen das superbe Design Japans mit dem technischen Vorsprung des Westens.

Findest Du also auch, dass japanisches Design ausgefeilter ist als das westliche bzw. dass westlichen Titeln irgendetwas im Design fehlt?
Japan hat eine reiche Handwerkskultur. Von der traditionellen Kimono-Erstellung über die Schnitzereien bis zu den Holzdrucken: Alles, was Japaner machen, ist unglaublich detailliert. Sie wiederholen Arbeiten immer und immer wieder, bis sie ihr Handwerk meistern. Ebenso bei Animation und Art-Direction: Japanische Designer wenden hier viel mehr Zeit und Energie auf. Deswegen haben sie es auf dem Gebiet einfach drauf. Der Westen ist eher darauf bedacht, effizient zu arbeiten. Die Entwickler können sich nicht so ausladende Designphasen erlauben.

Auf der anderen Seite hat der Westen gutes Open-World-Design, was Japan gar nicht hat. Das liegt sicherlich in der Kultur begründet. Nimm die Fast-Food-Kette Subway als Beispiel: In Amerika der Hit, aber in Japan läuft's nicht besonders gut. Da muss man alles selbst auswählen: Brot, Dressing, Zutaten. Aber Japaner wollen nicht groß entscheiden. Es gibt hier sonst nur Menü A, Menü B und Menü C. Japaner mögen es lieber linear. Es gibt hier viel mehr Regeln, die das öffentliche Leben bestimmen, was der japanischen Mentalität sehr entgegenkommt. In Amerika hingegen geht es immer um Entscheidungen und den eigenen Willen.

Und bei "Bionic Commando" trifft sich also das Beste aus zwei Welten?
Ja, wir haben die japanischen Designer, die fantastische Bosse mit cleveren Schwachstellen bauen, und wir haben extrem gutes Programmier-Know-how von Grin, das wir für die Schwung-Mechanik brauchen.

Inwiefern spiegelt der Hauptcharakter aus "Bionic Commando" diese japanische Ausdrucksstärke wider?
Mit Spencer besitzt das ursprüngliche "Bionic Commando" einen Charakter, den wir behalten wollten. Wir konnten ihn aber nicht in der 80er-Jahre Bad-Ass-Form mit Einzeiler-Dialogen integrieren: Er war zu stark. In einem Interview mit Hideo Kojima habe ich gelesen, dass er Raiden als Hauptcharakter für "Metal Gear Solid 2" genommen hat, weil Snake bereits ein Superheld war. Niemand will einen Jack Bauer spielen, der nicht sterben kann. Da fehlt der Thrill – die Entwicklung von schwach zu stark. Also haben wir den Superhelden-Spencer auseinander genommen. Den Patrioten zum gebrochenen Mann gemacht, der sein Handeln in Frage stellt. Er hat eine negative Attitüde und sieht düsterer aus. Er trägt keine säuberlich rasierte Space-Marine-Glatze, sondern wüste Dreadlocks. Einer der japanischen Designer hatte hier die Idee, die Bewegungen der Figur durch im Wind wehende Dreads zu visualisieren – Snake hat für so etwas ja sein Bandana.

Ich habe vor Kurzem mit Florian Seidel von Deiner Lokalisierungs-Abteilung über die Komplikationen bei der Eindeutschung von "Bionic Commando Rearmed" gesprochen...
...ja, Captain Guantanamo (lacht)! Ich mag es, dass die deutsche Version sich ein bisschen über die Amerikaner lustig macht, obwohl ich selbst einer bin. Aber der Sinn einer Lokalisierung ist es, auf den Zielmarkt einzugehen. Und die Deutschen kriegen andauernd Spiele serviert, wo sie die bösen Nazis sind. Da tut das sicherlich mal gut.

Du bist der einzige westliche Produzent bei einem großen Publisher in Japan. Wie ist das so?
Hart, sehr hart. Je höher du hier die Karriereleiter kletterst, desto mehr Druck bekommst du zu spüren und umso mehr Opfer musst du machen. Ich war der erste Ausländer, der vor zehn Jahren hierher kam. Der erste, der ein internes Lokalisierungs-Team auf die Beine stellte. Jetzt, als der erste ausländische Produzent, ist es besonders hart. Ich arbeite von 8 Uhr morgens bis 2 Uhr nachts, sehe meine Freundin kaum, kann keinen Sport machen, habe keine freien Tage. Das frisst einen auf. Das Problem hier in Japan ist das Land selbst. Wenn ich sage, ich will nicht bis 2 Uhr arbeiten, sagen sie, wir sind hier nicht in Amerika, und sie haben Recht. Ich habe es mir ausgesucht hier zu sein, also muss ich nach den Regeln spielen. Trotzdem ist es hart, wenn man überlegt, dass ich in Amerika für die Hälfte der Arbeit das doppelte Geld bekommen würde. Neben "Bionic Commando" habe ich noch ein weiteres Projekt, aber wenn das zu Ende ist, werde ich überlegen müssen, wie meine Zukunft aussehen soll.

Ich meine, ich wollte die Tür für andere ausländische Produzenten öffnen, weil ich glaube, dass japanische Firmen sie brauchen. Aber jeder, der diesen Weg ging, ist daran zerbrochen. Ryan Payton, zum Beispiel, ist von der Arbeit mit Kojima völlig ausgebrannt. Und ich merke, dass ich mich diesem Punkt nähere.

Und trotzdem bist Du noch hier...
Und trotzdem bin ich noch hier. Und diese Schlacht werde ich auch noch zu Ende führen! (lacht)

Wie siehst Du den aktuellen Spielemarkt in Japan?
Auf der Tokyo Game Show war ich zuerst geschockt, als ich am Sony-Stand die ganzen westlichen Titel gesehen habe: ein Wrestling Spiel, "Killzone 2", "Resistance 2". Aber es ist ein gutes Zeichen. Es zeigt, dass sich Japan endlich ausländischen Titeln gegenüber öffnet und dass Japaner anfangen zu verstehen, dass Spiele heutzutage nicht mehr so Japan-zentriert sind. Vor allem für die Firmen ist es wichtig. Wenn die Titel Gewinn bringen sollen, müssen sie Weltmarkt-tauglich sein, was wiederum heißt, dass die Spiele selbst etwas westlicher werden müssen: Frei kontrollierbare Kameras sind da so ein Punkt. Wenn sie das adaptieren und dabei das japanische Design behalten, gewöhnen sich auch die japanischen Spieler daran. Und sobald die sich daran gewöhnt haben, ist die Ausgangssituation für alle gleich, dann spielen alle Entwickler nach denselben Regeln und müssen sich nicht mehr für einen Markt entscheiden. Dann zählt nur der Weltmarkt.

Könnte man nicht auch sagen, dass Sony so viele westliche Spiele gezeigt hat, weil sie schlichtweg keine japanischen Blockbuster haben?
Oh, so habe ich das noch gar nicht gesehen. Aber ich würde Sony niemals abschreiben. Ich denke, sie haben Geld und Support in die Spiele gesteckt und promoten sie deswegen. Die traurige Wahrheit ist aber, dass sich westliche Spiele einfach nicht auf dem japanischen Markt verkaufen. Ein gutes Spiel findet 50.000 Käufer, ein AAA-Titel vielleicht 100.000. "Crash Bandicoot" war vor zehn Jahren die einzige Ausnahme, und das wahrscheinlich auch nur, weil es ein Titel mit Maskottchen war.

Gerüchten nach soll die nächste PlayStation auf der Cell-Architektur der PS3 basieren und es wird spekuliert, ob Sony und vielleicht Microsoft dem von Nintendo eingeschlagenen Weg folgen und sich nicht auf grafischen Fortschritt konzentrieren, sondern an der Steuerung arbeiten. Hältst Du das für wahrscheinlich?
Ja, auf jeden Fall. Ich habe schon vor Jahren gesagt, dass der nächste Schritt 'Bewegung' sein wird. Sobald du etwas mit Deinem Körper machst, lernst du es schneller. Der Schritt danach wird eine Art Kopf-Display sein, so dass du dich in Echtzeit umsehen kannst. Eventuell danach irgendwas mit Ganzkörper-Kontrolle, bis du letztendlich komplett in der anderen Welt bist. Du kontrollierst nicht mehr den Typ mit dem Schwert in der Hand, du bist es. Aber da beginnen wieder Probleme abseits der Technik. Es ist schon etwas anderes, ob du Leute im Spiel umbringst, indem du ein paar Buttons druckst, oder die kompletten Bewegungen mit deinem ganzen Körper imitierst. Dann werden es Kritiker noch einfacher haben, Spiele in ein schlechtes Licht zu rücken. So oder so glaube ich aber, dass diese Entwicklung für die Branche nicht aufzuhalten ist, ob man will oder nicht.

Was war das letzte Spiel, das Du gespielt hast und dachtest 'Hey, das ist cool'?
Das ist schon etwas her. Ich glaube es war "Wii Sports".

Was? Wirklich?
Ja, weil ich mit Leuten, die keine Spieler sind, einen trinken gehen, danach zu mir einladen und, obwohl sie betrunken und keine Spieler sind, mit ihnen ein paar Matches in "Wii Sports" austragen kann. Es ist wirklich casual, als dass es eine komplett neue Schicht von Leuten anspricht, die vorher nie gespielt haben. Und das ist wahrscheinlich etwas Gutes. Nur nicht für Capcom, weil wir Hardcore-Spiele machen. (lacht)

Das Gespräch führte Jan Königsfeld

»Danach werde ich überlegen müssen, wie meine Zukunft aussehen soll.«

WOLVERINE

Marvels populärer Berserker macht sich selbstständig – wenn die Adamantium-Klingen blitzen, erwartet uns rabiate Action.

Soloheiden sind bei Marvel derzeit hoch im Kurs, weshalb das beliebteste X-Men-Mitglied nun alleine auf Tour geht: "Wolverine" dreht sich ausschließlich um den kanadischen Zottelhaarträger mit den Klingenhänden – passend zum zeitgleich anlaufenden Kinostreifen "X-Men Origins: Wolverine". Im Film schlüpft der Australier Hugh Jackman wieder in seine Paraderolle.

Auch das virtuelle Alter Ego sieht diesmal genauso aus wie der Zelluloid-Star und wird von ihm vertont (früher übernahm u.a. Mark "Luke Skywalker" Hamill die Sprachrolle). Die Authentizität erstreckt sich aber nicht nur auf Aussehen und Klang der Hauptfigur, auch das spürbar rabiatere Spielgeschehen wird der Essenz des Charakters gerecht. Denn Wolverine ist trotz seiner Popularität kein netter Kerl, sondern ein grober Klotz, der mit seinen Widersachern nicht zimperlich umgeht. Auf ordinäre Waffen verzichtet der wütende Kämpfer konsequent, denn sein Körper hat alles, was er braucht. Durch sadistische Experimente in den Weapon-X-Labors besitzt Wolverine überragende Reflexe, beeindruckende Selbstheilungskräfte und nicht zuletzt zwei Dreiersätze an Klingen, die aus seinen Handrücken herausragen. Die tödlichen Klauen sind mit einer Legierung aus dem (erfundenen) Metall Adamantium versehen und dadurch nahezu unzerstörbar.

Auf diesen Eigenschaften fußt die Kampflogik von "Wolverine": Egal wie groß oder schwer bewaffnet ein Gegnertrupp ist, nach einem kräftigen Satz Klingenbackpfeifen wird selbst der härteste Feind zur Heulsuse. Schnelle Combos, flinke Sprungattacken und heftige Spezialangriffe sorgen dafür, dass Euer Held die Oberhand behält. Was wir von den ersten Levels bislang gesehen haben, geriet ganz schön brachial: Zu Beginn begnügt sich Wolverine noch damit, Bösewichte konventionell 'nur' kaltzumachen, aber sobald sich seine Kräfte stabilisiert haben, fliegen die Fetzen – sprich: Körperteile. Der Gewaltfaktor ist gerade bei Finishing Moves nicht zu verachten – mal sehen, ob das in Deutschland so durchgeht.

Es wird zum Glück aber nicht nur gemeuchelt, für das Drumherum

UND WAS MACHEN DIE ANDEREN?

Wolverine wandelt zwar auf Solopfaden, der Rest des Marvel-Universums bleibt aber deshalb nicht untätig. Die bekanntesten Namen der Comics tun sich ein weiteres Mal als "Marvel: Ultimate Alliance" zusammen, der zweite Teil hört auf den Untertitel "Fusion" und kommt für PS3, Xbox 360, Wii sowie DS. Viel mehr als die bloße Ankündigung hat Activision bislang nicht verraten. Aus den ersten Informationen lässt sich aber schließen, dass das altehrwürdige "Champions of Norrath"-Grundkonzept des Vorgängers beibehalten wird. Die Helden marschieren also wieder im Team herum, vermöbeln massenhaft Feinde und kombinieren ihre Superkräfte für noch effektivere Attacken. Durch den Gruppenaspekt und die voraussichtlich weniger rabiate Inszenierung dürfte "Marvel: Ultimate Alliance 2" die familienfreundlichere Alternative zu "Wolverine" werden – allerdings herrscht beim Termin noch Unklarheit, doch 2009 dürfte das Spiel schon fertig werden.



Klare Sache: Wenn mehr als ein Marvel-Held auf einmal im Spiel auftaucht, darf auch Vorzeigestar Spider-Man nicht fehlen.



PS3 Auf sie mit Gebrüll: Dank seiner Sprungkraft überrascht Wolverine Feinde mit Attacken aus größerer Entfernung.

360 Als Allround-Raufbold versteht sich Wolverine darauf, neben seinen Klingen auch die Füße als Waffe einzusetzen.

360 Geschnetzeltes zum Einstand: Wolverine ist nicht gerade kinderfreundlich, so mancher Feind bleibt nach seinen Attacken in Einzelteilen zurück.

haben sich die Entwickler offenkundig von Genreveteranen wie "God of War" inspirieren lassen: Zwischendurch zerlegt Ihr z.B. einen Helikopter per Quick-Time-Event. Andere Abschnitte wie etwa die Flucht durch einen Tunnel vor einer Flutwelle werden in die normale Spielmechanik gekleidet und mit vorgegebenen Kamerawinkeln wie beim Spartaner-Epos inszeniert. Die Unzerstörbarkeit von Wolverine macht so manche spektakuläre Sequenz möglich, so springt Ihr schon mal aus einem Hubschrauber oder von einem Hochhaus, ohne dass ein Fallschirm den Aufprall bremsen muss. Nehmt Ihr doch mal Schaden,

> Sobald sich Wolverines Kräfte stabilisiert haben, fliegen die Fetzen.

wird der automatisch geheilt, was sich auch grafisch am Charaktermodell widerspiegelt. Außerdem sind durch die Mutantenfähigkeiten Aufgaben möglich, die ein 'normaler' Held nicht ohne weiteres erledigen könnte: So dient die übermenschliche Sinneswahrnehmung als eine Art Radar, um z.B. Feinde im Dunkeln zu verfolgen, und das Durchqueren radioaktiver oder brennender Bereiche bereitet dank seiner Selbstheilungskräfte keine Probleme. Spektakulär werden Bossduelle, wenn große Brocken auftauchen: So muss Wolverine unter anderem einen gewaltigen mechanischen Sentinel in einer epischen Konfrontation Stück für Stück zerlegen – kein leichtes Spiel, denn der Roboter ist schlappe 65 Meter hoch und reichlich wehrhaft.

Unsere Ersteindrücke vom Spiel sind positiv: Die rabiaten Kloppereien sind dynamisch inszeniert, der Star detailliert modelliert und animiert und die Umgebungen ansehnlich konstruiert. Originalitätspreise wird "Wolverine" nicht gewinnen, denn so ähnliche Spiele gab es bereits mit "God of War" & Co. in Spitzenqualität. Trotzdem sind wir optimistisch, dass der Klingenschwinger im Bereich der Filmspiele mit seinem rabiaten Solo-Ausflug weit vorne dabei sein wird – die Grundlagen dafür hat er bereits. *us*



PS3 Mutant gegen Maschine: Kampf-Helikopter zerschlitzt Wolverine zum Frühstück.

System	
Entwickler	Raven, USA
Hersteller	Activision Blizzard
Genre	Action
Termin	Mai

- grafisch ansehnlich
- inszenierte und vielfältige Attacken
- Unsterblichkeit des Stars für interessante Ansätze genutzt
- dynamische Inszenierung

- spielerisch [illegible] seitens der Kämpfe noch etwas [illegible]
- frische Ideen könnten rar sein

Immer feste drauf: Wenn der X-Man seine Klingen auspackt, wird effektiv gemeuchelt – dann steht flotte Action mit einem Schuss Abenteuer an.

CURSED MOUNTAIN

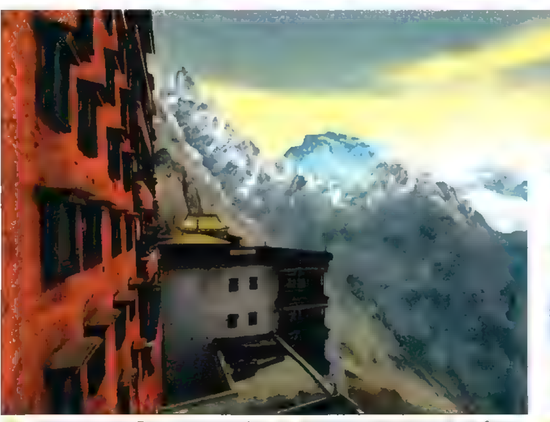
Ehemalige Rockstar-Entwickler arbeiten an einem Horror-Abenteuer für Wii – das haben wir uns ganz genau angeschaut!

Sperrt Eure Lauscher auf, denn dieses Spiel möchte eine Geschichte erzählen. Eine Geschichte, für deren Verständnis ein kurzer Abriss des tibetischen Buddhismus nicht schaden kann: Im 9. Jahrhundert lud der tibetische König Trisong Detsen indische Gelehrte in sein Land ein. Unter diesen tat sich Padmasambhava (zu deutsch: der Lotusgeborene) hervor. Er lehrte die tantrischen Aspekte des Buddhismus und besiegt der Legende nach die Geister und Dämonen des Landes. Seine wichtigsten Lehren und Rituale verbargen er und seine Schüler in Zeitkapseln (Terma), welche fortan überall im Lande verteilt – ihrer Entdeckung harren. Immer wieder werden diese verborgenen Schätze von Menschen mit besonderen Fähigkeiten gefunden.

An diesem Punkt setzt der Plot von "Cursed Mountain" an: Eine der Terma-Kapseln wird anstatt von einem einheimischen Auserwählten von einem fremden Alpinisten entdeckt. Erzürnt über diesen Frevel spricht die Göttin des Berges einen Fluch über die Region aus. Der bewirkt, dass die Seelen der Verstorbenen nicht wie üblich friedlich ins Nirvana abdriften können. Stattdessen sind sie im Bardo, dem Zustand zwischen Diesseits und Jenseits, gefangen – und dementsprechend angefressen. Die Rache der Ruhelosen trifft zuerst einen ausländischen Bergsteiger: Eric Simmons, ein schottischer Höhenkletterer, kehrt von einer Bergtour nicht zurück. Wir übernehmen die Rolle seines Bruders Frank, der erst einmal ziemlich ratlos ist: Die Bewohner der Bergdörfer reagieren wirsch auf den Eindringling, seinen Bruder wollen sie nicht gesehen haben. In Person von Frank irren wir ziellos durch die nicht sonderlich hübsch texturierte, aber stimmungsvolle Umgebung eines tibetischen Städtchens – der realistische Look erinnert an PS2-Highlights wie "GTA: San Andreas" oder "Yakuza 2".

Als plötzlich der Bildschirm von Schatten geflutet wird, die Kamera bedrohlich kippt und ein finsterer Geist an uns vorbeiwankt, beruhigt uns Entwickler Martin Filipp: "Hier im Dorf ganz zu Beginn des Spiels werdet Ihr nicht attackiert. Doch Euer Alter Ego Frank weiß nicht recht, ob die Erscheinungen real sind oder nur Hirngespinste, ausgelöst durch die dünne Höhenluft." Wenig später haben wir die schützenden Mauern hinter uns gelassen und wagen den Einstieg in eine blitzende Eishöhle. Wir reißen Nunchuk und Remote abwechselnd hoch und runter – Frank steigt an einer Leiter hinab in das eisige Grab. Ein frostiger Leichnam erregt unser Interesse: Wir nehmen das Walkie-Talkie des toten Bergsteigers und erhalten fortan rauschende Botschaften – Absender unbekannt.

Tiefer in der Eishöhle macht Frank Bekanntschaft mit den ruhelosen Toten. Der Entwickler erklärt uns das Kampfsystem: Auf Knopfdruck wechselt die Third-Person-Kamera in den 'Sense'-Modus: Über die Schulter blicken wir direkt in die pechschwarze Geisterwelt. Ähnlich wie in der "Project Zero"-Serie müsst Ihr jetzt



Idy[illegible]che Kulissen: Die majestätische Welt des tibetischen H[illegible] platz von "Cursed Mountain" – abgeschiedene Klöster und w[illegible] Ausblicke inklusive



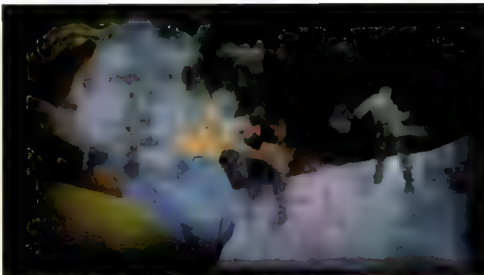
Geklettert wird via Analogstick, kommt Ihr auf brüchigem Eis ins Rutschen, dann hackt Euren Eispickel mit einem Controller-Ruck in den Gletscher

Im Verlauf Eures Abenteuer kommt Ihr dem Dach der Welt immer naher. Auf dem Weg zum Gipfel lasst Ihr Kloster und Dorfer hinter Euch und passiert ein Basislager

schnell sein: Visiert die Feinde mit der Remote an und entreißt ihnen mit einem Ruck die so genannten Rituale; diese geben Aufschluss, mit welchen Remote-Bewegungen der Geist zu bezwingen ist. Kommt Euch der Alb zu nahe und nippt an Franks Lebenssaft, schubst ihn mit einem beherzten Stoß der beiden Wii-Controller fort. Weitere Einsatzmöglichkeiten der Bewegungssteuerung lernen wir bald kennen: Als uns eine Gletscherbrise in den Abgrund pusten will, halten wir gegen, indem wir die Fernbedienung neigen. Beim Eisklettern in einer Steilwand vollführen wir eine Hack-Bewegung mit Nunchuk oder Remote, damit sich Franks Pickel ins Eis bohrt und wir einen todlichen Sturz vermeiden.

Damit wir weitere Einblicke gewinnen können, beamen uns die Entwickler in ein späteres Level: Ein beeindruckender Partikelsturm hüllt unseren Kletterer ein (siehe großes Bild auf der linken Seite), wir kämpfen uns in eine finstere Arena vor, in der ein Golem-ähnlicher Boss wartet. Das Monster überragt Frank um das Dreifache, ein Entkommen ist unmoglich: zum einen, weil uns nach wenigen schnellen Schritten in der ungewohnten Höhe die Puste ausgeht; zum anderen, weil eine Geisterwand die Kampfarena begrenzt. Entwickler Martin Filipp lockt den Hünen heran, der schlägt in die Barriere und ist betaubt – erst jetzt können wir ihm mit der Remote Energie abziehen. Trotz der etwas holprigen Kampfsteuerung hat uns "Cursed Mountain" nachhaltig beeindruckt – wir freuen uns auf mehr. *ms*

Anfangs tauchen die Geister nur als fluchtige Randerscheinungen auf. Sie wandeln durch Gassen oder Gebaude und lassen Frank gewahren



Wagt Ihr Euch auf den Berg vor, sehen Euch die Schattenwesen als Eindringlinge – visiert sie an und raubt ihnen mit Remote- und Nunchuk-Schwung die Energie

DIE ENTWICKLER HINTER "CURSED MOUNTAIN"

1992 entsteht ein österreichisches Studio namens neo Software Productions – fast eine Dekade lang werkeln die Alpenländler an Amiga- und PC-Spielen (u.a. "Der Clou!", "Rent-a-Hero"). Ab 2001 steht das Entwicklerteam im Rampenlicht. Jetzt gehoren sie zu Take 2 und setzen den indizierten Shooter "Max Payne" fur die Xbox um. 2003 sind die Arbeiten an der Xbox-Portierung des Nachfolgers in vollem Gange, das Studio erhalt einen neuen Namen – Rockstar Vienna – und setzt die PS2-Hits "GTA III" und "GTA Vice City" fur Microsofts Hardware um. Noch wahrend der Entwicklung des mittlerweile indizierten "Manhunt 2" wird Rockstar Vienna 2006 geschlossen. Im Januar des Folgejahres formieren sich die Studiogrunder als Games That Matter neu. Doch dieser Name ziert das Wiener Entwicklerhaus nur kurz – noch im selben Jahr wird daraus Deep Silver, ein Unternehmen der Koch Media Gruppe. Die Expertise der Ex-Rockstar-Jungs soll dem Konzern endlich zu Erfolgen auf Konsole verhelfen. Derzeit koordiniert das elfkopfige Team einen Entwicklerpool aus rund 150 Mitarbeitern aus aller Welt.

GAMES THAT MATTER

DEEP SILVER

System	
Entwickler	**Deep Silver, Österreich**
Hersteller	**Koch Media**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**2009**

- unverbrauchtes Bergsteiger-Szenario
- großartige Weitsicht
- interessante Hintergrundgeschichte
- tolle Partikel-Effekte (z.B. Schneesturm)

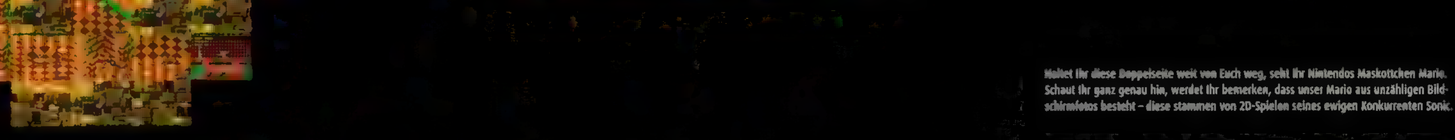
- matschige Texturen
- Kampfe wirken undynamisch

Da kommt etwas Frisches auf Euch zu: Der Bergsteiger-Schocker überrascht mit durchdachter Story und einfallsreichen Wii-Kontrollen.





IM KÖRPER DES FEINDES



Haltet Ihr diese Doppelseite weit von Euch weg, seht Ihr Nintendos Maskottchen Mario. Schaut Ihr ganz genau hin, werdet Ihr bemerken, dass unser Mario aus unzähligen Bildschirmfotos besteht – diese stammen von 2D-Spielen seines ewigen Konkurrenten Sonic.

Zeitreise in New York

Ein schrulliger Videogames-Laden im East Village von Manhattan verwischt die Grenzen zwischen Einkauf und Museum.

VideoGamesNewYork sieht wie ein kleiner schabiger (Ab-)Zockerladen aus: Im Schaufenster tummeln sich Aufsteller von Sonic und Mario aus den 90ern, vergilbte Poster und Super-Nintendo-Schilder lassen den Spieler von heute kalt. Doch wie so oft sollte man ein Buch nicht nach seinem Umschlag beurteilen. Sobald man diesen Laden betritt, hat man das Gefühl, in einer Zeitmaschine zu sitzen. Hinter dem Tresen befindet sich die Gegenwart in Gestalt von Wii, Xbox 360 und PS3. Doch je tiefer man in diesen Laden eindringt, desto weiter führt die Reise zurück in die Vergangenheit der Videospiele.

Geschichte zum Anfassen

Seit ungefähr 14 Jahren existiert das Geschäft nun schon im East Village von Manhattan. Zwar hat es in der Zeit schon ein paar Mal Namen, Ort und Besitzer gewechselt, doch das Prinzip blieb gleich: Neben aktuellen Titeln werden auch Klassiker und Konsolen angeboten, die ihre beste Zeit längst hinter sich haben. Doch während andere Laden vielleicht mal eine Handvoll Module aus der 16-Bit-Zeit ihr Eigen nennen, stehen hier die alten Geräte im Vordergrund. Deshalb sagen die Mitarbeiter ihrem Laden nach, dass er eine Art Museum sei. Und tatsächlich: Wer hier einen Tag verbringt, kann Leute aus aller Welt beobachten, die sich einfach nur an den ausgestellten Konsolen und Spielen erfreuen. Und da hier alles gemütlich zugeht, stehen die Mitarbeiter gerne mit Rat und Tat zur Seite und haben auch nichts gegen Fotos.

Ein Heim für Exoten

Und Fotografieren kann man hier reichlich. Neben den üblichen Verdächtigen wie Mega Drive, Super Nintendo und hunderten von Spielen für diese Systeme gibt es hier auch Perlen, die in Europa und zum Teil auch in den USA nie offiziell erschienen sind. In mehreren Vitrinen tummeln sich Systeme, die Liebhaber zu schlaflosen Nächten und einem leeren Geldbeutel verleiten. Der kleine Laden ist bis unter die Decke vollgepackt mit Konsolen, Zubehör und Spielen. Da wäre zum einen Fujitsus FM Towns Marty aus dem Jahre 1993 mit 386er-CPU, welche sich aufgrund des hohen Preises und der wenigen Spiele kaum verkaufte. Darunter steht das NEC PC-FX, ein Nachfolger zur PC-Engine, der allerdings zu spät auf den Markt kam und technisch den Konkurrenten Sega Saturn und PlayStation nicht das Wasser reichen konnte. Wer es noch älter mag, findet hier auch ein Vectrex oder Magnavox Odyssey.

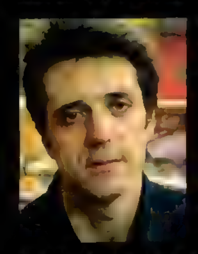
Alt, aber nicht günstig

Da es sich bei vielen der Dinge, die es hier zu sehen gibt, um Sammlerstücke handelt, ist der Preis oftmals hoch. Um die 100 Euro muss man hinblättern, um eine gut erhaltene Version des Super Famicom Jr. (eine kleinere Version



Interview mit Giulio Graziani

Besitzer von VideoGamesNewYork



M!: Wieso gibt es in Deinem Laden zum größten Teil Retro-Spiele zu kaufen?
Giulio Graziani: Wir stehen als einzelner Laden im Wettbewerb mit den großen Ketten, und um da konkurrieren zu können, muss man seine eigene Nische finden. Da wir unsere Spiele oftmals nicht so günstig anbieten können, weil wir sie nicht in so großen Mengen einkaufen, ist es wichtig, originell zu sein. Deswegen haben wir uns dazu entschlossen, neben den aktuellen Spielen auch Spielkultur anzubieten. Wir sehen uns auch gerne als eine Art Museum.

Woher bekommt Ihr die ganzen alten Sachen?
Das Wichtigste sind die Leute, die wir und die unseren Laden kennen. Wir sind mittlerweile recht bekannt in den USA. Wenn Leute, Firmen oder andere Läden zum Beispiel aus Konkursgründen ihre alte Sammlung oder Produkte verkaufen, kommt es schon vor, dass diese Personen auf uns zukommen. Außerdem importieren wir auch viele Sachen aus Japan.

Bekommst Du denn noch Spiele oder Hardware rein, die Dich selbst überraschen?
Ja, das kommt vor. Das sind aber oft gar nicht die wirklich seltenen Sachen, sondern eher Geräte oder Spiele, die mir persönlich besonders am Herz liegen wie das "Atari Stunt Cycle". Davon kann ich einfach nicht die Finger lassen und versuche immer, zwei bis drei Stück im Laden zu haben.



202 East 6th Street, New York: Hier findet Ihr den skurrilen Laden. Mehr unter: www.videogamesnewyork.com

Was sind die teuersten Artikel im Sortiment?
Das TwinFamicom ist sehr viel wert, ebenso viele der alten Game&Watch-Spiele. Natürlich kommt es auch immer darauf an, wie gut die Sachen erhalten sind. Hin und wieder bekommen wir auch alte Prototypen rein, die allerdings sehr schnell verkauft werden.

Hat das Aufleben der Klassiker insbesondere durch einen Service wie Virtual Console auf Wii negative Auswirkungen auf Dein Geschäft?
Überhaupt nicht. Noch bevor es Wii und die Virtual Console gab, haben mir viele Leute gesagt, dass ich Probleme bekommen werde, die alten Spiele zu verkaufen. Aber genau das Gegenteil ist eingetroffen. Nachdem dort zum Beispiel die ersten N64-Spiele erhältlich waren, bin ich kaum mit dem Verkauf alter N64-Konsolen hinterhergekommen. Die Virtual Console hat nur dafür gesorgt, dass das Interesse an den Klassikern wieder größer wurde.



Nintendo World Championships 1990

1990 veranstaltete Nintendo in diversen Staaten der USA einen Wettbewerb für Zocker namens "Nintendo World Championships 1990". Speziell für dieses Event, das auch als "PowerFest" bekannt war, ließ Nintendo 116 (90 graue und 26 goldene) Wettkampf-Module anfertigen. Innerhalb von 6 Minuten und 21 Sekunden mussten Spieler sich in den drei Disziplinen des Moduls beweisen: 50 Münzen bei "Super Mario Bros." sammeln, die erste Strecke bei "Rad Racer" bewältigen und den Rest der Zeit mit "Tetris" verbringen. Am Ende der Zeit wurden die Scores multipliziert ("SMB" x 1, "Rad Racer" x 10, "Tetris" x 25) und somit die Gewinner ermittelt. Als Preise gab es Stipendien, Autos und besagte Module, die heute das wohl wertvollste Produkt aus dem Hause Nintendo darstellen.


Nur 90 Exemplare gibt es von diesem NES-Modul.

des Super Nintendo, die es in Deutschland nicht gab) zu erstehen, je nachdem in welchem Zustand sich das Gerät befindet. Noch teurer sind die Game&Watch-Spiele aus den 80ern. Bis zu 350 Euro kosten manche dieser Handhelds. Laut Dan Mastin, dem Manager des Ladens, ist allerdings das teuerste (aber unverkäufliche) Stück im Shop ein "Nintendo World Championship 1990"-Modul (siehe Kasten oben). Die Goldversion dieses Spiels ist ungefähr das Äquivalent zur "Blauen Mauritius" und bis zu 14.000 Euro wert.

Mehr als nur ein Laden

Eltern, die mal schnell ein Spiel für die Kleinen kaufen wollen, trifft man eher bei den großen Ladenketten an. Aufgrund der üppigen Auswahl an Retro-Titeln besteht die Kundschaft hauptsächlich aus Leuten, die eine Leidenschaft für Spiele haben. Deshalb veranstaltet VideoGamesNewYork auch hin und wieder kleine Events, um Geld für einen guten Zweck zu sammeln. Jeder Monat steht unter einem Motto. Der Juli war zum Beispiel der "NES-July", während im Oktober die PlayStation zelebriert wird. Gegen einen kleinen Beitrag zocken dienstags und donnerstags die Wettbewerber um den High Score in einem vorher per Webseite bekannt gegebenen Spiel. Am Ende des Monats werden die Gewinner ermittelt und mit kleinen Preisen wie einem speziell angefertigten Modul belohnt.

Zurück in die Vergangenheit

In einer Zeit, in der Konsolen immer mehr zu multimedialen Monstern werden, ist es schon zu sehen, dass es noch Nischengeschäfte gibt, die Wert auf Klassiker legen. Wer dem Big Apple einen Besuch abstattet, sollte diesen Laden genauso auf dem Plan haben wie den Times Square oder das Empire State Building. VideoGamesNewYork ist klein, eng und überladen. Genauso wie das eigene Kinderzimmer damals, als 8-Bit-Sprites und Midi-Gedudel noch das Höchste der Gefühle waren. *fr*





SPIELE-TEST

M!

Entwickler **M!-Team, Deutschland**
Hersteller **Cybermedia Verlag GmbH**
Termin **letzter Freitag im Monat**
Preis **4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 116 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	**99**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



NEUN SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam – und diesen Monat ihr Lieblingsgame für die **PlayStation**.


"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run**
Spielt zurzeit: **LittleBigPlanet (PS3), Street Fighter IV (360)**
Hört zurzeit: **Guns n' Roses: Chinese Democracy, Pantera – Cowboys From Hell**
Retro-Liebling: **Gran Turismo**


"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: **Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele**
Spielt zurzeit: **Sonic Unleashed (360), Meteos (DS), Mass Effect (360)**
Hört zurzeit: **Threat Signal – Under Reprisal, alte Chimaira CDs**
Retro-Liebling: **MDK**

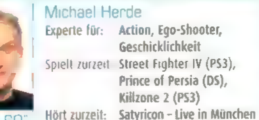

"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: **Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele**
Spielt zurzeit: **Tomb Raider: Underw. (360), Prince of Persia (360), Alarm für Cobra 11 (360)**
Sieht zurzeit: **Chuck – Season 1 (DVD), Wall-E (Blu-ray)**
Retro-Liebling: **Syphon Filter 2**

"GUT"

Thomas Stuchlik
Experte für: **Rennspiele, Simulation, Strategie**
Spielt zurzeit: **Civilization Revolut. (PS3), The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3)**
Hört zurzeit: **Kanye West – 808s & Heartbreak**
Retro-Liebling: **Gran Turismo**


"GEHT SO"



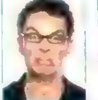
Michael Herde
Experte für: **Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit**
Spielt zurzeit: **Street Fighter IV (PS3), Prince of Persia (DS), Killzone 2 (PS3)**
Hört zurzeit: **Satyricon – Live in München, Unheilig – Moderne Zeiten**
Retro-Liebling: **Metal Gear Solid**


"GEHT SO"

Marcus Gruner
Experte für: **Beat'em-Up, Denkspiele, Rollenspiele, Strategie**
Spielt zurzeit: **Street Fighter II HD (360), Super Mario Galaxy (Wii)**
Hört zurzeit: **Depeche Mode – Playing the Angel, diverse Blumfeld-Alben**
Retro-Liebling: **Metal Gear Solid**

"LAHM"

Philip Ulc
Experte für: **Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie**
Spielt zurzeit: **Left 4 Dead (360), Bionic Commando (360), NBA 2K9 (360)**
Hört zurzeit: **The Killers: Day & Age, Ohrensessel (Podcast)**
Retro-Liebling: **Final Fantasy VII**



"MÜLL"

Max Wildgruber
Experte für: **Action-Adventure, Rollenspiele**
Spielt zurzeit: **Metroid Fusion (GBA), LittleBigPlanet (PS3), Fallout 3 (PS3)**
Hört zurzeit: **Dialekt und schnoselige Elektromusik auf BR 2**
Retro-Liebling: **Xenogears**


"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele, Strategie**
Spielt zurzeit: **Call of Duty: World at War (PS3)**
Hört zurzeit: **Dragon Ash: Best of With Changes**
Retro-Liebling: **Front Mission 3**



Der Herr der Ringe: Die Eroberung

PS3 360 Action 

Electronic Arts, "Der Herr der Ringe" und "Star Wars Battlefront" (siehe Kasten) – vermengt man diese namhaften Zutaten, sollte dabei nicht etwas Zünftiges herauskommen? Misstrauisch stimmt uns, dass bislang wenig über "Die Eroberung" an die Öffentlichkeit drang und der Titel bewusst aus dem Weihnachtsgeschäft herausgehalten wurde – warum, das gilt es zu klären.

In der Next-Gen-Tolkien-Welt seid Ihr meist als namensloses kleines Licht mit einer Fantasy-Armee unterwegs. Bei "Die Eroberung" spielt Ihr zwei Kampagnen nach: Anfangs schlagt Ihr bei der Schlacht um Helms Klamm die Kräfte des Bösen zurück, bis am Schwarzen Tor schließlich Sauron selbst fällt. Danach dreht Ihr den Spieß erstmals um und schlüpft in die Rolle der Schurken: Startpunkt dieser Story ist die Annahme, dass Frodo schwach wird und den Ring nicht vernichten kann. Als Schurke schnappt Ihr Euch das Kleinod und leitet einen Feldzug durch ganz Mittelerde ein, um die freie Welt zu knechten.



360 Die Rache der Bösewichter: Bei der Kampagne "Saurons Aufstieg" zieht Ihr im Auftrag des Oberschurken durch Mittelerde und murkst alle Helden ab. Den Elfen-Anführer Elrond macht Ihr in seiner Heimstatt Bruchtal platt



Matthias Schmid

'GEHT SO'

Dieses Spiel kommt ein paar Jahre zu spät: Mein "Herr der Ringe"-Rausch ist vorüber, der Blick hinter die Lizenz-Fassade der "Eroberung" fällt leicht. Was mir die Entwickler hier auftischen, ist von originell und eigenständig so weit weg wie ein plattfüßiger Hobbit von Conan dem Barbaren. Daueraction dank Buttongekloppe und eintönige Missionsziele wirken wie ein Relikt aus der Zeit vor "God of War". Ein kurze Runde Ork-Verkloppen ab und an ist spaßig, langfristig motiviert mich die Fantasydrescherei aber nicht. Technisch ist der Titel nie überragend aber durch die Bank gut gemacht; nervig finde ich hingegen die vielen Controller-Layouts der verschiedenen Klassen, die mir das Spiel schon im Tutorial beibringen will.

Nieder mit den Nazgûl

Der Spielablauf ist meist so: Ihr werdet an Stützpunkten in eine bereits tobende Schlacht eingeschleust und entscheidet Euch für eine von vier Charakterklassen: Krieger, Magier, Bogenschützen und Späher stehen zur Wahl. Meist bietet sich der Krieger als Allround-Kampfmaschine an, auch die Zauberkunst hilft oft aus der Patsche – die beiden anderen Klassen sind eher für Spezialeinsätze gedacht. An einigen Punkten jeder Karte könnt Ihr per Knopfdruck fliegende Wechsel vornehmen. Stürzt Euch ins Geschehen und erfüllt Eure Direktiven: Im Regelfall geht es darum, bestimmte Punkte aus der Hand der Gegner zu befreien und lange genug zu besetzen, um sie selbst zu beherrschen. Alternativ sollt Ihr markierte Feinde eliminieren oder Bauwerke zerstören. Haucht Ihr Euer Leben aus, geht's beinahe nahtlos



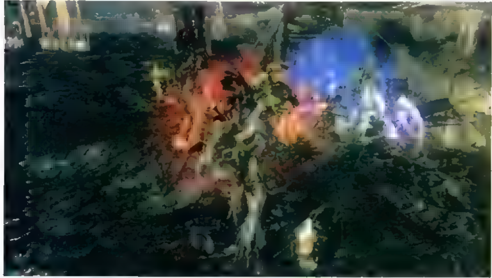
360 Einlagen wie dieses Quick Time Event zum Töten eines Olifanten lockern die Massenschlachten nur sehr selten auf



DIE SCIFI-VORGÄNGER

Entwickler Pandemic hat sich schon früher in Massenschlachten ausgetobt. Die beiden "Star Wars Battlefront"-Teile für PS2 und Xbox liefen nach dem gleichen Konzept ab wie jetzt "Die Eroberung", das futuristische Setting erlaubte aber mehr Tiefe. Zutaten wie Schusswaffen, Fahrzeuge und ausgewachsene Weltraum-Schlachten (siehe Bild) ergaben unter dem Strich ein weit besseres Spiel





PS3 J.R.R. Tolkiens Ent-War: Die hölzernen Giganten rund um Baumbart lungern in manchen Szenarien herum – spielen dürft Ihr sie aber nur ein einziges Mal



360 Auch der Balrog macht sich rar: Das böse Feuerwesen kontrolliert Ihr nur kurzzeitig in zwei Einsätzen



360 Die nahe Kamera-Ansicht setzt die Gefechte intensiver in Szene, bietet aber wenig Übersicht – wählt auf Dauer lieber die weiter entfernte Variante

weiter: Ihr übernehmt einfach einen anderen Soldaten – solange, bis das Lebenskontingent aufgebraucht ist. Schlagt Ihr Euch gut, dürft Ihr ab und zu in die Rollen bekannter Charaktere wie Gimli oder Saruman schlupfen.

Jeder Streiter hat drei unterschiedlich starke Grundattacken, die auf Knopfdruck verbessert werden können, wenn Ihr vorher eine spezielle Energieleiste durch Kampferfolge auffrischt. Das habt Ihr bitter nötig, selbst Standardgegner sind oft lastig: Davon gibt es zwar nur drei Klassen (Knecht, Krieger, Kapitän), doch schon der mittlere Vertreter blockt eine Vielzahl Eurer Standard-Angriffe ab. So entsteht meist eine planlose Rauferei an deren Ende der Feind irgendwann darnieder sinkt.

Haut die Hobbits

Auflockerung in Form von Quick-time-Events oder benutzbaren Geräten bzw. Verbündeten wie den Ents findet Ihr bei "Die Eroberung" nur spärlich. Die meisten Umgebungen spielen sich trotz abwechslungsreicher Optik sehr ähnlich – geographische Eigenheiten kommen selten ins Spiel. Die Solokampagnen dauern nur wenige Stunden, danach verspürt Ihr – abgesehen von Koop-Einsätzen – kaum den Wunsch, sie noch einmal zu bestreiten. Es macht sich schlicht bemerkbar, dass die Eigenheiten von Tolkiens Welt lange nicht so viel Abwechslung ermöglichen wie ein zünftiges SciFi-Szenario. Etwas interessanter ist der Online-Mehrspieler-Modus: Bis zu 16 Teilnehmer geben sich auf den Schlachtfeldern Saures. Beim Team-Deathmatch prügelt Ihr Euch entweder mit normalen Kämpfern oder ausschließlich prominenten Charakteren – bei "Capture the Ring" schnappt Ihr Euch das Schmuckstück und tragt es zur Basis. Am meisten Spaß bringt die namensgebende "Eroberung", bei der Ihr alle Stützpunkte einer Karte einnehmen sollt – das ist nicht sonderlich originell, wurde aber gut umgesetzt. *us*



360 Treffen der Prominenz: Beim Multiplayer-Modus 'Helden Deathmatch' bleibt niederes Fußvolk außen vor und es bekriegen sich nur die bekannten Namen – was das Geschehen aber eher chaotischer als übersichtlicher macht



Ulrich Steppberger

'GEHT SO'

Ein "Star Wars Battlefront" im Fantasy-Kleid – was soll da schief gehen? Anscheinend einiges, denn an die Klasse des SciFi-Verwandten kommen die Tolkien-Schlachten bei weitem nicht ran. Das Geschehen ist optisch ansprechend präsentiert, auch wenn für einige Massenszenen einfach die Massen fehlen. Aber das spielerische Korsett erweist sich ohne futuristische Gimmicks als dünn: keine wuchtigen Waffen und kaum Reittiere oder andere 'Vehikel'; zudem sind Magier wahlweise sehr mächtig oder wenig geschützt. So entsteht meist nur wildes Gekloppe. Die Solo-Kampagnen ignorieren viele guten Ansätze des Mehrspieler-Konzepts und ersetzen diese durch eintönige Aufträge. Kürzer als die drei Filme am Stück ist das Spiel obendrein. Wer online kämpft, hat länger Spaß – der Rest bekommt 'nur' einen etwas tiefgründigeren und flotteren "Dynasty Warriors"-Verschnitt.

Entwickler	**Pandemic, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**15. Januar**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- zwei Solo-Kampagnen: gut & böse
- 4 jederzeit wechselbare Charakterklassen
- 13 Schlachtfelder aus der Trilogie
- je ein halbes Dutzend namhafter Helden und Schurken für Spezialauftritte dabei

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**71**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Der Tolkien'sche Massenkampf bleibt flach: Dröge Solo-Kampagnen werden vom guten Mehrspieler-Part nur bedingt gerettet.**

Left 4 Dead

 Ego-Shooter 



360 In die Enge getrieben. Grun blutende Zombies greifen oft im Dutzend an An jeder Waffe ist eine Taschenlampe montiert – das sorgt für dynamischen Schattenwurf

Wenn ein Virus ausbricht und Menschen in torkelnde Untote verwandelt, kommt uns unweigerlich "Resident Evil" in den Sinn. Doch in Valves Zombie-Shooter "Left 4 Dead" müssen wir umdenken: Anstatt träge vor sich hinzuwanken, sind die Untoten hollisch schnell und fallen in Wellen über uns her. Der Feindmasse begegnet Ihr mit Pumpgun, MG oder Pistole – ein Treffer genugt und dem Zombie geht wortwörtlich die Puste aus. "Left 4 Dead" wurde fur den deutschen Markt stark geschnitten: Untote bluten grün und lösen sich in Wohlgefallen auf, noch ehe sie auf den Boden sacken. Auch platzende Köpfe und abgetrennte Gliedmaßen seht Ihr in der hiesigen Version nicht.

Die Story ist schnell erzählt: Vier 'Uberlebende' sind auf der Flucht vor unzähligen 'Infizierten' und müssen in jeder der vier Kampagnen ein rettendes Fluchtfahrzeug erreichen. In den stimmungsvollen Levels lauft Ihr stets von A nach B und mäht auf dem Weg dahin alles nieder. Aufgepasst: 'Friendly Fire' ist aktiv – Eure Verbundeten nehmen Schaden, wenn Ihr sie trefft. Gebt Acht, auf wen Ihr schießt, denn nur im Team seid Ihr erfolgreich – Einzelgänger haben keine Chance. Für hektisches Treiben sorgen die fünf Bosstypen. Der Hunter springt aus großer Distanz auf seine Gegner und nagelt sie am Boden fest – nur Verbundete können ihn wegstoßen. Die wimmernde Witch solltet Ihr umgehen: Einmal aufgeschreckt, tötet sie Euch mit einem einzigen Schlag; Eure Kameraden können Euch aber bis zu dreimal wiederbeleben. Der Tank ist der starkste Boss von allen und stellt sich Euch nur dann in den Weg, wenn Ihr zu schnell im Level vorankommt. Für Abwechslung sorgt der 'KI-Director': Medipacks und Granaten findet Ihr jedes Mal woanders



360 Als Zombie sucht Ihr im Geist'-Modus nach einem geeigneten Respawn-Punkt

Auch das Gegneraufkommen passt sich Eurem Spielstil an.

Das Bose spielen

Der Mehrspieler-Modus ist das Herzstück von "Left 4 Dead". Spielt jede Kampagne kooperativ oder sturzt Euch in den Versus-Modus. Hier dürft Ihr neben den Uberlebenden auch einen der vier infizierten Bosse spielen; diesen wählt Ihr nicht frei, sondern er wird Euch zugeteilt. Auch Zombies spielen im Team: Greift als Smoker mit der Lassozunge aus der Distanz an und zieht einen Uberlebenden aus dem Schutz der Gruppe. Der Boomer nutzt die Chance und kotzt den Abtrunnigen mit Gallenflussigkeit voll – das lockt neue Zombiehorden an. Schnell bricht heilloses Chaos unter den Uberlebenden aus; entsprechend groß ist die Schadenfreude bei den Zombiespielern. *pu*



"SUPER"

Ph l p J c

Diesen Zombie-Albtraum uberlebt Ihr nur im Team: Heilt Verbundete, gebt Feuerschutz und rettet Kameraden aus den Fangen der Zombiebosse. Auf Seiten der Uberlebenden spiele ich besonders gern, denn hier erwarten mich Gegnerwellen im Stakkato-Takt. Als Zombie lande ich dagegen kaum mehr als einen Angriff, bevor ich abgemurkst werde – zum Gluck darf ich unendlich oft wiederkehren. Solisten werden trotz des 'KI-Directors' kaum glucklich mit "Left 4 Dead" – in 5 Stunden habt Ihr alle Kampagnen durchgespielt. Valve denkt zudem nicht mal im Traum daran, Story-Happen zu liefern, warum das Virus wütet und wer die Protagonisten sind. Letzteres könnt Ihr zumindest im Handbuch nachlesen Und doch steht fur mich fest: Wer mit Vorliebe online unterwegs ist, den erwartet einen der besten Mehrspieler-Shooter des Jahres

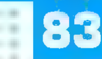
Entwickler	**Valve, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstutzt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 20 Karten verteilt auf 4 Kampagnen
- Koop- und Versus-Modus, spielt Uberlebende oder Zombiebosse
- Waffen, Medipacks und Gegneraufkommen zufallsgeneriert


SPIELSPASS

Singleplayer
Multiplayer
Grafik
Sound


83

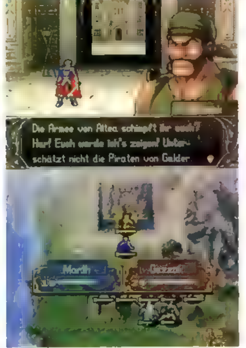
Irre dynamischer Zombie-Shooter mit starkem Mehrspieler-Part. Für Solisten aufgrund extrem kurzer Spielzeit ungeeignet.

Fire Emblem: Shadow Dragon

DS Strategie



DS Beim Zug werden Marsch- und Angriffsreichweite eingeblendet



DS Jetzt wird abgerechnet. Obermotze klopfen anfangs dicke Sprüche

Die "Advance Wars"-Macher lassen den Strategieklassiker "Fire Emblem" (1990 für NES) in neuem Glanz erstrahlen: Für "Shadow Dragon" wurden die Schlachten um Touch-Bedienung, allerhand Grafiken und wenige spielerische Details erweitert. So dürft Ihr jetzt auch in den Schlachten speichern und mit einer fünfkopfigen Truppe Online-Spieler und KI-Gegner in sechs Arenen herausfordern.

Das ausführliche Turorial lasst sich deaktivieren, was Retro-Fans einen flotten Einstieg gewährt. Schon in den ersten Prolog-Missionen wird reichlich Action geboten: Prinz Mart und seine Kameraden flüchten aus dem königlichen Schloss, um auf eigene Faust dem Drachen Medeus entgegenzutreten. In 25 Kapiteln gilt es, legendäre Waffen zu erobern, die entführte Prinzessin zu retten und dem finsteren Priester Gharnef eine Lektion zu erteilen. Dabei stürmt Ihr mit Euren Figuren rundenweise durch Festungen, Gebirgsschluchten und allerhand andere Umgebungen, in denen Ihr meist bestimmte Positionen oder Burgen erobert. Eure Krieger, Kavallerie und Himmelsreiter lassen sich mit verschiedenen Waffen wie Axt, Lanze und Schwert ausrüsten, die sich gegenseitig auskontern. Die Helden können mehrere Waffen tragen und sie wechseln, um den Feind optimal zu bekämpfen. Zudem gibt es in den Arealen Einsiedler, Dörfer und Festungen zu entdecken: Hier erhalten die Helden nützliche Ratschläge, Verstärkung und medizinische Versorgung.

Die feindlichen Kommandeure bleiben nicht untätig, bereiten Hinterhalte vor und rufen Unterstützung herbei: Die vielen Handlungsszenen bringen reichlich Dramatik in die Schlachten, die auf dem DS erfreulich flott von der Hand gehen – für Fans eine tolle Gelegenheit, die Ursprünge der Serie zu entdecken. Allerdings dürft Ihr dabei nicht vergessen, dass in späteren Teilen lieb gewonnene Innovationen wie begehbare Oberwelt und neue Kämpfertypen hier nicht vorhanden sind. *oe*



"SUPER"

Oliver Ehrle

Dank seiner einzigartigen Dramatik kann "Fire Emblem" auch nach 19 Jahren noch begeistern. Die stets präsente Handlung heizt die Stimmung an und der drohende Tod macht manche Situationen richtig brenzlig – denn besiegte Figuren lassen sich nicht wiederbeleben und scheiden für den Rest des Abenteuers aus. Deshalb musst Ihr es Euch genau überlegen, ob und welche Helden Ihr opfert: Der Schwierigkeitsgrad zieht schon nach wenigen Missionen mächtig an, da kann man später Unterstützung gut gebrauchen. Auch wenn die Handlung linear ist, lässt sich so das Geschehen vielfältig variieren – klasse!

Entwickler	**Intelligent Systems, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: keine, Text: deutsch**

- spielt die einst begehrte Importperle
- rettet Altea in 25 Kapiteln
- viele Überraschungen und Geheimnisse
- gute Bedienbarkeit
- jetzt mit 6 Online-Schlachtfeldern

SPIELSPASS 82

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	[illegible]

FAZIT **Famose Neuauflage: berühmter Strategieklassiker mit aufregend inszenierten Schlachten und neuen Online-Matches.**

Prince of Persia



Der verfluchte Alchemist will Euch das Schwert entreißen. Hämmert auf die X-Taste, um den Tentakel abzuschütteln. Auf jeden der vier Bossgegner trefft Ihr im Verlauf Eures Abenteuers mehrmals – sie werden von Mal zu Mal stärker



[illegible]

Meine Güte, sieht das schön aus! Die famose Grafik begeistert mich. Die schnörkellose Spielbarkeit des neuen Abenteuers wird jedoch schnell zum Bumerang: Wenn ich mühelos ganze Passagen einhändig spielen kann, vermisse ich den Anspruch früherer Episoden. Hier steht Zugänglichkeit und grafisches Spektakel im Vordergrund und das ist mir zu wenig. Die linearen Geschicklichkeitspassagen lassen nämlich das serientypische Mittendrin-Gefühl vermissen, außerdem erweckt die Architektur den Eindruck, als warte sie seit Jahrtausenden auf meine Ankunft. Ich wundere mich noch über Kletter-Ringe und Säulen an den unmöglichsten Stellen, da legen abgeschabte Mauern einen anderen Verdacht nahe: Hier kommen anscheinend regelmäßig irgendwelche Abenteurer vorbei, die an der Wand entlangrennen!

GUT

Tiefsinnige Dialoge, über die man länger nachzudenken hat als das Zuhören dauert, sind in Videospielen selten. Umso mehr freuen wir uns über jeden Hinweis, dass das Medium nach über 30 Jahren seinen Kinderschuhen entwächst und reife Unterhaltung bietet.

In "Prince of Persia" belauschten wir einen Wortwechsel zwischen dem neuen Protagonisten und seiner Begleiterin Elika, bei dem wir uns schon glücklich wähnten: "Ohne Träume ist das Leben bedeutungslos", erklärt Elika Eurem Alter Ego. "Wer träumt, verpasst das Leben", entgegnet der auf coolen Surferboy getrimmte Akrobat, der sich viel lieber mit seinem goldbepackten Esel einen faulen Lenz gemacht hätte. Doch sogleich wird diese wunderschöne Dialektik in den Staub getreten und schnodem Witz geopfert: Wenn unsere Führerin Elika daraufhin nach dem Weg fragt oder der titelgebende Prinz – der bis zum Schluss übrigens gar keiner ist – die nächste Brotzeit fordert, raufen wir uns die Haare über verschenktes Potenzial. Bis zum Ende des rund zehnstündigen Abenteuers wird eine Menge gerauft, aber auch viel gestaunt. Über die traumhaft schöne Märchengrafik zum Beispiel. Oder Ubisofts Mut zur Neuausrichtung der Prinzen-Saga.

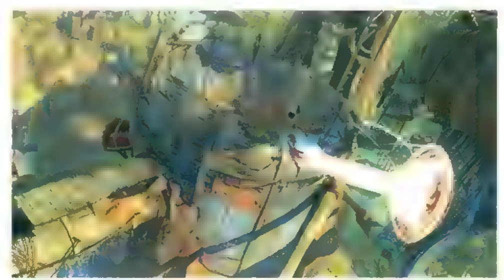
Perserprinz – Light-Version

Anstatt nämlich an die Stärken der Vorgänger anzuknüpfen, tritt "Prince of Persia" in die Fußstapfen von "Assassin's Creed": 'Style over Substance' lautet erneut die Devise. Im Namen der Massenkompatibilität schwor man der düsteren Grundstimmung und Dramatik der Vorgänger ab, im selben Atemzug warfen die Entwickler spielerischen Anspruch über Bord. Frustige Wegsuche und fordernde Sprungpassagen in verfallenen Tempelanlagen ("Warrior Within") oder Kämpfe gegen unzählige Feindeswellen ("The Sands of Time") sind passé. In den Vordergrund tritt nunmehr ein sorgloser Tagedieb, der unverschuldet zwischen die Fronten eines göttlichen Konfliktes gerät. Dass es dabei um nicht weniger als die Apokalypse geht, tritt durch die flapsigen Einzeiler-Kommentare Eures großmauligen Helden in den Hintergrund. Wen das alles nicht stört, der erlebt mit dem Bilderbuch-Abenteuer jedoch unterhaltsame Stunden.

Ulrich Steppberger

Ich war skeptisch über die neue Ausrichtung des Abenteuers, der frische Grafikstil funktioniert in Bewegung jedoch erstaunlich gut. Die Hüpfereien fallen zwar auf Dauer recht ähnlich aus und dürften ruhig fordernder sein, aber im Sinne einer 'leicht zugänglichen Unterhaltung' ist das okay. "Prince of Persia" hat mich trotz des doofen Story-Endes bis zum Schluss gut unterhalten – dennoch bleibt das Gefühl, dass aus dem Grundgerüst noch so viel mehr hätte werden können.

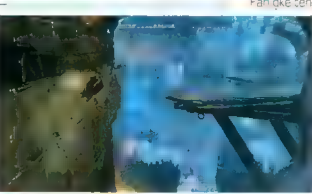
GUT



PS3 Genießt den Ausblick, während Ihr durch die Luft wirbelt. Bis zu vier derartige Fähigkeiten erwerbt Ihr durch fleißiges Sammeln von Lichtkeimen

Freie Wege, lineare Pfade

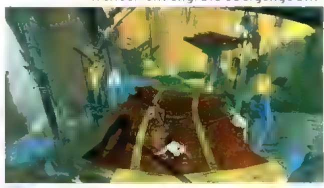
Nach einem kurzen Tutorial, das mit der Befreiung Ahrimans endet, erkundet Ihr vier Gebiete, die von Finsternis verseucht ihrer Heilung harren. Also hüpft, hangelt, schlittert und kraxelt Ihr auf linearen Parcours durch die ersten vier Abschnitte, wo Ihr das Schergen-Quartett Ahrimans kennenlernt. Legt auf der Karte einen Zielpunkt fest und folgt Elikas Lichtstrahl über Abgründe und an Wänden entlang. Die Übergänge zwi-



360 Warme und kalte Farben: Unterscheidet geheilte und verfluchte Bereiche anhand ihres Aussehens



360 Ringe verlängern Euren Wandlauf sogar um Ecken. Dadurch entkommt Ihr auch verfluchter Luft



PS3 Beim Schlittern nimmt Euer Held zwar Fahrt auf, doch nur mit Elikas Hilfe meistert Ihr breite Klüften



360 Der finstere König ist immun gegen Schläge und Magie. Lockt ihn an den Rand seines Turmes und stoßt den Hünen mit vereinten Kräften in den Abgrund



PS3 Gebt den Vorbesteller-Code 52585854 im Startmenü unter 'Extras' ein und spielt mit dem alten Heldengespann aus "The Sands of Time"

schen den einzelnen Bereichen sind fließend und unterscheiden sich primär durch ihre Farbgebung. Geheilte Bereiche erstrahlen in satten Farben, neue Orte sind dunkel und werden von der zähen schwarzen Macht des Finstergottes beherrscht, die Ihr meiden solltet. Am Ende jedes Abschnittes lauert ein Gegner, dem Ihr mit vier Angriffsarten zu Leibe rückt: Schwertstreich, Wurf, Akrobatik und Elika. Um ihren Magieangriff auszulösen, müsst Ihr nah am Gegner stehen. Deshalb stecken ungeduldige Spieler häufig Treffer ein, denn Blocken und Magie lassen sich nicht kombinieren. Vermasselt Ihr den Kampf, schreitet Elika ein, was auch die Energieleiste Eures Gegenübers auffrischt. Nur mit dem richtigen Timing kombiniert Ihr alle Manöver zu spektakulären Aktionen. Flüchtet der angeschlagene Gegner, heilt Elika das befreite Areal auf Knopfdruck.

Sammelt anschließend frei gewordene Lichtkeime, um vier Spezialfähigkeiten zu erwerben. 540 Stück genügen, Achievement-Jäger spüren jedoch alle 1.001 Keime auf. Aktiviert damit farbige Felder in den 24 Abschnitten, um an ihnen durch die Luft zu wirbeln, Schwindel erregende Rennpassagen über Kopf und an senkrechten Wänden zu meistern oder im freien Flug Hindernissen auszuweichen. So erschließt Ihr in selbstbestimmter Reihenfolge neue Bereiche.

Die an sich gelungene Hüpfkost gefällt durch edlen Comic-Stil und eine zugängliche Steuerung, enttäuscht aber Fans der Vorgänger. Das Spiel nimmt Euch die meiste Arbeit ab, denn es sind stets weniger Eingaben nötig als erwartet. Das raubt dem Spiel auf Dauer die Spannung, der Story hingegen fehlt die treibende Dramatik vergangener Abenteuer. Wo einst ein Prinz sein Reich vor dem selbstverschuldeten Untergang retten musste, reißt nun ein dahergelaufener Grabräuber Witze – kein Wunder, schließlich kann Euer Held nicht sterben. *mh*

Entwickler **Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller **Ubisoft**
Termin **im Handel**
Preis **60 Euro (PS3), 70 Euro (360)**

Unterstützt » **bis 1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- zusätzliche Charakter-Skins freispielbar
- Story-Häppchen per Schultertaste
- installiert 1,6 GB auf Festplatte (PS3)
- **PS3 vs. 360:** Sony-Fans müssen häufiger Tearing und Ruckler in Kauf nehmen

SPIELSPASS

		PS3 / 360
Singleplayer	8 von 10	80
Multiplayer		
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Anspruchsarme Hüpferei mit traumhafter Grafik, die mit einem zotigen Helden nervt und hinter den Vorgängern zurückbleibt.**

Prince of Persia: The Fallen King

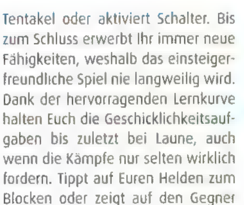
M! HIT

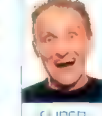
DS Action-Adventure 6

Handheld-Akrobaten erleben mit "The Fallen King" DS-exklusive Ereignisse, die nach der Heimkonsolen-Version angesiedelt sind. Der Held ist gleich, doch Elika ist nirgends zu sehen. Stattdessen stoßt Ihr nach wenigen Levels, die Ihr über eine Oberwelt-Karte erreicht, auf den Magier Zal. Das ungleiche Gespann kämpft mit vereinten Kräften gegen die Schergen Ahrimans und dessen Finsternis. Mehr als den Stylus und eine Schultertaste benötigt Ihr dafür nicht. Einfaches Antippen genügt und Euer Held rennt, springt, klettert, gleitet Wände hinab und kämpft. Wie in den großen Versionen erfordern Manöver weniger Eingaben als erwartet, weshalb auch hier manche Aktion hektischer Spieler misslingt.

Für die nötige Würze im Spiel sorgt die gedrückte Schultertaste, mit der Ihr Zal kontrolliert und per Stylus allerhand magische Moves auslöst. Euer Begleiter manipuliert die allgegenwärtige finstere Materie Ahrimans und lupft Felsen, besänftigt Tentakel oder aktiviert Schalter. Bis zum Schluss erwirbt Ihr immer neue Fähigkeiten, weshalb das einsteigerfreundliche Spiel nie langweilig wird. Dank der hervorragenden Lernkurve halten Euch die Geschicklichkeitsaufgaben bis zuletzt bei Laune, auch wenn die Kämpfe nur selten wirklich fordern. Tippt auf Euren Helden zum Blocken oder zeigt auf den Gegner für einen Angriff.

Die Grafik ist putzig, allerdings bricht die Bildrate bei heftigem Treiben mitunter ein. *mh*





SUPER

Michael Herde

Dank der immer neuen Kombinationen der Heldenfähigkeiten bleibt es spannend, die Gegnervielfalt in der ersten Spielhälfte dürfte aber üppiger sein. Im späteren Verlauf wird's dann richtig fordernd, aber nie unfair. Durch die flache Lernkurve haben selbst kleine Prinzen eine Chance, – vorausgesetzt, sie knacken die Angriffsmuster der Bossgegner

DS So bringt der Schwerthieb nichts. Entreißt dem Gegner mit Zals Unterstützung den Schild und greift mit Eurem Säbel an



DS Mit Zals Hilfe ist kein Winkel unerreichbar. Manipuliert an vorgegebenen Punkten die Finsternis, um weiterzukommen

Entwickler **Ubisoft Casablanca, Marokko**
Hersteller **Ubisoft**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler (offline), Text: einstellbar**

- Handlung schließt an die Version für PS3 und Xbox 360 an
- ausschließlich per Stylus und Schultertaste zu steuern
- geeignet für Groß und Klein

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	85
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Zauberhaftes Abenteuer für große Abenteurer und kleine Prinzen, bei dem sich lediglich die Kämpfe zäh gestalten.**

Animal Crossing: Let's Go to the City

Wii Simulation

Bei Nintendos Lebenssimulation "Animal Crossing" bezieht Ihr ein Haus in einem Fabeldorf, das für jeden Spieler individuell kreiert wird und sich ganz nach Eurem Geschmack entwickeln lässt: Pflanzt Blumen und Bäume nach eigenem Gusto, bringt es via Designstudio zum Trendsetter und haltet engen Kontakt mit den Einwohnern, die nach und nach in Eure Ortschaft ziehen. Dabei spielt man nicht stundenlang, sondern schaut lieber regelmäßig im Dorf vorbei: Auch im Spiel tickt die Uhr, Tag und Nacht lassen sich allerlei Überraschungen entdecken – Veranstaltungen wie Silvesterfeuerwerk, Weihnachtsfeier und Halloween-Fete inklusive. Neu ist die Busverbindung, über die Ihr in die Stadt gelangt: Hier kommen Kauflustige, Zocker und Online-Händler auf ihre Kosten.



Wii Tag und Nacht, Sommer und Winter: Mit Uhrzeit und Datum wechselt das Dorfleben. Die "Animal Crossing"-Uhr lässt sich separat von der Systemuhr stellen – wer nur nachts spielen kann, verschiebt sie um ein paar Stunden und erblickt so Sonnenlicht.

Geld regiert die Welt

So niedlich das tierische Dorf auch sein mag, im Alltag wird knallhart kalkuliert und abkassiert: Alle Upgrades für Haus und Hof werden vom Händler Tom Nook gegen bare Münze freigeschaltet. Bis Ihr den ersten Ausbau vornehmen könnt, vergeht allerdings eine Weile: Tom lässt Euch zunächst in zahlreichen Missionen das Eigenheim abarbeiten. Wenn das Werk vollendet ist, fehlt immer noch die Einrichtung wie schicke Teppiche, Möbel und technisches Gerät. Zum Glück gibt es zahlreiche Möglichkeiten, Geld zu verdienen: Zunächst verkauft Ihr gesammelte Früchte und Strandgut beim Händler, eifrige Spieler klappern Wälder und Strand täglich ab. Später erobert Ihr Werkzeuge wie Netz und Angel, mit denen Ihr Insekten und Fische fangt – die bringen je nach Typ deutlich mehr Münzen. Mit der Schaufel lassen sich sogar Fossilien finden: Besonders seltene Stücke dürft Ihr im Museum ausstellen! Neben der täglichen Arbeit gilt es, Freundschaften mit den Einwohnern zu vertiefen. Ihr könnt ihnen Briefe schreiben und zur Hand gehen – mal helft Ihr als Dienstbote, mal besorgt Ihr spezielle Items. Im Laufe des Abenteuers öffnen sich immer neue Möglichkeiten und es kommen weitere Figuren ins Spiel. Außerdem kann jeder Kalendertag neue Ereignisse mit sich bringen, weil es neben den Feiertagen noch weitaus mehr Veranstaltungen gibt: Die Dorfbewohner veranstalten etwa Turniere, an denen Ihr Euch den ganzen Tag über beteiligen dürft. So wartet etwa ein Angelwettbewerb: Wer bis 18 Uhr den größten Fisch an Land zieht, erhält eine seltene Belohnung.

Zu Gast bei Freunden

Die vielen Link-Möglichkeiten machen das Abenteuer erst richtig interessant, denn jedes Dorf zeigt nur einen Teil der "Animal Crossing"-Welt: In den Orten von Freunden werdet Ihr z.B. völlig andere Früchte und Waren vorfinden als in Eurer Heimat. Außerdem entdeckt Ihr allerhand neue Figuren, die Euch für Gefälligkeiten individuelle Geschenke überreichen. Bis zu vier Spieler dürfen ihre Dörfer vernetzen und dann per Torbogen ins jeweils andere Lager marschieren – per Raummikro "Wii Speak" (siehe Kasten) könnt Ihr Euch sogar ungezwungen unterhalten. Natürlich lassen sich auch Briefe übermitteln, wie in anderen Wii-Spielen klappt die Kontaktaufnahme über den Freundescode. Außerdem fungiert die DS-Variante "Wild World" als mobiler Zweitwohnsitz, der reale Reisen ermöglicht: Ladet den Wii-Helden ins Handheldspiel, um ihn zur Wii-Konsole eines Freundes zu tragen und dort dessen Dorf zu besuchen.

Oliver Ehrle

GUT

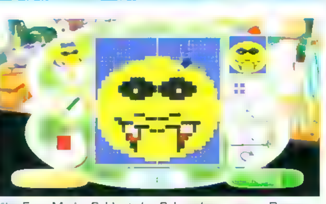
„Animal Crossing" ist kein Abenteuer für reine Zocker, statt dessen sind regelmäßige Kurzbesuche angesagt: Nur wer täglich im Dorf vorbeiguckt, wird sich mit den Bewohnern anfreunden und in den Genuss der vielen Ereignisse kommen. Und bei weitem nicht jeden Tag ist Party angesagt, manchmal kümmert Ihr Euch nur um die Einkünfte, erledigt einen Freundschaftsdienst und verabschiedet Euch schon nach 20 Minuten wieder. Richtig interessant wird's mit den Link-Funktionen, denn nur so stehen Euch alle Möglichkeiten offen: Der Mix aus Chat, Tauschhandel und Erkundungsgängen macht das Dorfleben erst richtig lebendig – einige Elemente wie Brieffreundschaften sind mit Computer-Figuren langfristig eintönig. Schade für Kenner: In puncto Aufgaben und Ablauf hat sich seit dem ersten Abenteuer leider wenig verändert.



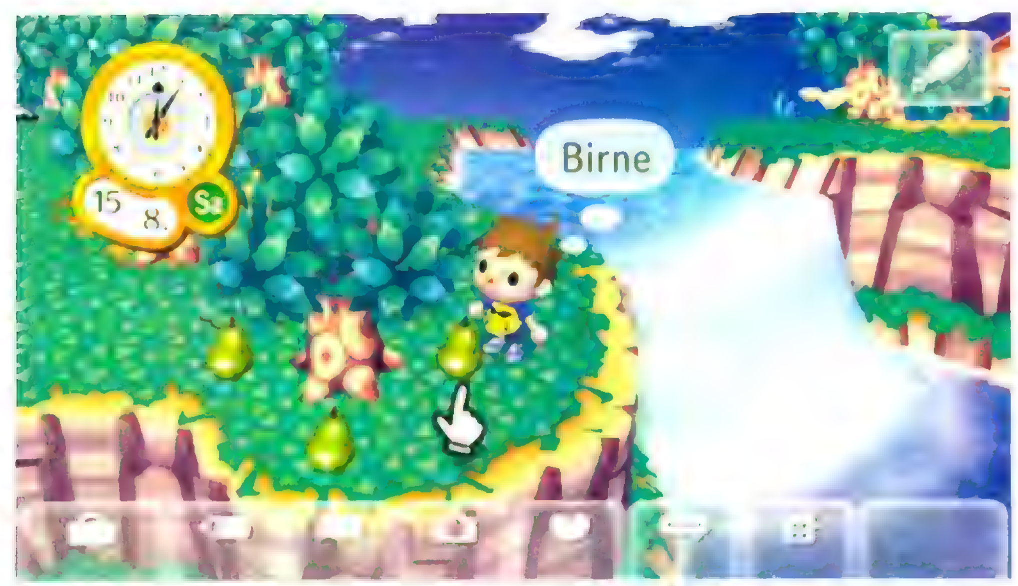
Wii Ausstatter: Kaufhaus und Friseuse sorgen für die korrekte Optik

VERSUCHT EUCH ALS DESIGNER!

Mit dem eingebauten Editor dürft Ihr Farben, Muster und Schriften zahlreicher Gegenstände selbst kreieren: Dazu zählen Kleidungsstücke, Tapeten, Bodenkacheln und Teppiche. Das Malprogramm bietet einfache Elemente wie verschiedene Farbpaletten, unterschiedliche dicke Pinsel, Kreis- und Füllfunktion. Dank der Remote-Steuerung lassen sich so mit wenig Aufwand ansprechende Kreationen erstellen. Wer sich Mühe geben will, kann sich auch im Detail austoben: Etwa bei T-Shirts lassen sich die beiden Ärmel, Vorder- und Rückseite individuell gestalten und aufeinander abstimmen. So gelingen einzigartige Kleidungsstücke, die Euch so schnell keiner nachmachen wird. Ob fröhliche Kunterbunt-Garderobe, düstere Grufti-Klamotten oder feiner Streber-Anzug, Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Wer seine Entwürfe öffentlich zur Schau stellt, erhält sogar Fan-Post von den tierischen Mitbürgern.



Wii Eure Mode: Schlagt der Schneiderin eigene Designs vor und präsentiert sie im Ausstellungsraum



Wii Schüttelt Früchte von den Bäumen, um sie zu essen, verkaufen oder tauschen: Jeder Ort besitzt seine individuelle Vegetation, untersucht darum die Flora anderer Dörfer

Reise in die Großstadt

Die neue Metropole erweitert das Abenteuer um Vergnügungszentrum und Einkaufspassage, die vor allem neue Möglichkeiten für Einrichtung und Charakterdesign bieten: Wer den Helden nach eigenem Geschmack gestalten möchte, sucht zunächst die Friseuse Shampudel auf. Sie verpasst Euch einen neuen Look und verkauft Mii-Masken, so kommt auch Euer Alter Ego ins Spiel. Im Kaufhaus findet Ihr neue Kleidung und Accessoires wie Hut und Sonnenbrille – auch Aktionswochen wie ein Schlussverkauf fehlen nicht. So manches Schnäppchen lässt sich im Auktionshaus machen: Gebt Euer Gebot für einen Artikel ab und wartet zum Stichtag auf Post – wer selbst ausgefallene Stücke besitzt, darf diese auch anbieten.



Wii Auf dem Marktplatz der Stadt trefft Ihr allerhand neue Figuren

Empfehlenswert ist zudem ein Besuch im Theater, weil die Vorstellungen von 'Dr. Seltsam' Euch allerhand Gefühlsregungen entlocken. Diese lassen sich fortan manuell auslösen, so könnt Ihr Freunden gegenüber per Gesten Freude, Überraschung und Entsetzen ausdrücken. Die Wahrsagerin lässt Euch in die Zukunft blicken und beherrscht zudem den Glückszauber, der Eurem Dorfbewohner über einen bestimmten Zeitraum spezielle Boni verschafft – etwa Glück beim Fischfang. Der Innenausstatter für die Wohnung und ein versteckter Laden mit wöchentlich wechselnden Items machen die Einkaufspassage komplett: Eröffnet ein Konto und legt Ersparnisse an, damit Ihr bei tollen Angeboten stets das nötige Kleingeld aus dem Geldautomaten lösen könnt. *oe*

Wii SPEAK



Für 65 Euro dürft Ihr "Animal Crossing: Let's Go to the City" auch im Bundle mit "Wii Speak" erwerben. Das Raummikrofon wird in den USB-Slot der Konsole gestöpselt und auf der Sensorleiste platziert. Im Gegensatz zum Headset werden dabei alle Geräusche im Raum übertragen – es dürfen also mehrere Freunde mitplaudern. Mangels Mitspielern konnten wir zum Zeitpunkt des Tests das Zubehör jedoch weder auf Sprachqualität noch mögliche Störeffekte wie Rückkopplungen hin untersuchen.



Wii Im MI-Dorf wird heute das Insekten-Turnier veranstaltet. Wer bis zum Sonnenuntergang das seltenste Exemplar gefunden hat, erhält eine stattliche Belohnung – alle weiteren Käfer verscherbelt Ihr im Laden

Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**45 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Text: deutsch**

- originelle Lebenssimulation
- entwickelt ein individuelles Fabeldorf
- besucht Freunde online und per DS
- massig Ereignisse und Feste
- Shopping in der neuen Großstadt

SPIELSPASS 78

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » Niedliche Dorfsimulation, in der die Uhr tickt: Ihr müsst regelmäßig anwesend sein, sonst verpasst Ihr alles.

Sonic Unleashed

PS2 PS3 360 Wii 12



360 Reaktionstest: Drückt rasch X damit Sonic den Roboter niedermäht

Es wurde schon viel geredet über das neue Sonic. "Unleashed" sollte die Spielspaß-Fusion zweier Welten werden; die perfekte Kombination aus stürmischen 2D-Passagen (Erfolgsgarant der 16-Bit-Episoden) und verrückt-schnellen 3D-Arealen (Highlight von "Sonic Adventure"). Dieses ambitionierte Vorhaben – nach einem raschen Blick auf die Spielspaßwertung unten – vorschnell als gescheitert zu brandmarken, würde dem Titel jedoch nicht gerecht werden.

Vielmehr tischt Entwickler Sonic Team einige der besten Hochgeschwindigkeits-Levels der Seriengeschichte auf: Mit einer (etwas zu) feinfühligen Steuerung lenkt Ihr den Stachelmaxe durch perfekt getimte Korkenzieher-Passagen, von Überkopf-Passagen zu sagenhaften Loopings und über irrwitzige Sprungabschnitte. Dann dreht sich die Kamera in eine 2D-Sicht – Sonic wird zur Flipperkugel auf zwei Beinen. Nach zirka fünf bis zehn Minuten ist ein solches Actionlevel vorbei; zurück bleibt ein Hochgefühl – vor Euch liegt die Angst vor dem Straflager respektive den Adventure-Welten, wie die Entwickler die frei begehbare Oberwelten nennen, die zwischen den Jump'n'Run-Levels liegen.

Wo geht's hier lang?

Ohne Hilfestellung plaudert Ihr Euch durch nichtssagende Dialoge, stolpert über hübsche Sequenzen und stellt bald fest, dass Ihr einige Action-Levels abermals absolvieren müsst – neue Stages schaltet Ihr nur mit einer bestimmten Anzahl von Münzen frei, die im gesamten Spiel versteckt sind. Während Ihr die Turbo-Welten gerne mehrmals absolviert, sind die langsamen Nachtlevels schon beim ersten Anlauf bestenfalls Durchschnitt: Etwa die Hälfte aller Levels bestreitet Ihr nämlich nachts – dann verwandelt sich der Flitze-Sonic in einen trägen Werwolf. Der Spielspaß zeigt sich solidarisch mit der untergehenden Sonne und lässt sich nicht mehr blicken. Der Wer-Igel erweist sich als träger Kletterer und ideenloser Klopper – leider sind die Abschnitte mit ihm die längeren.

Wii- und PS2-Spieler erhalten ein völlig anderes Spiel, lediglich die Zwischensequenzen sind identisch (was zu einigen Ungereimtheiten bei der Dramaturgie führt). Der Adventure-Part beschränkt sich auf Dialoge, eine 3D-Oberwelt gibt es nicht. Dafür verbringt Ihr noch mehr Zeit in Nacht-Stages, zum Glück sind diese aber etwas besser als auf PS3 und Xbox 360. Leider machen Sonics High-Speed-Passagen dafür weniger Spaß – wohl auch wegen der schwächeren Grafik. Während der Remote-Rüttel-Einsatz (Schlagen, Schwingen, Werfen) keinen spielerischen Mehrwert bietet, sind Wii-Grafik und -Steuerung der PS2 überlegen. *ms*



360 Die Kulisse der fiktiven griechischen Stadt Apotos ist einfach traumhaft schön



PS3 Weicht den gierigen Klauen des gigantischen 'Egg Beetle' aus – die Bosskämpfe sind spaßiger, einfallsreicher und schneller als im letzten "Sonic the Hedgehog"

"Sonic"-Spiele sind am besten, wenn man mit Sonic spielt – deshalb heißen sie so. Mit Knuckles zu buddeln oder mit Tails zu flattern war nett, sobald jedoch geangelt, mit Robotern geschossen oder geprügelt wurde, holte sich zuallererst der Spielspaß eine blutige Nase. Damit waren wir schon bei Spaßbremse Nr. 1 von "Unleashed" dem Wer-Igel. Der ist zu lahm, verzettelt sich ständig in anspruchslosen Schlägereien und tollpatscht von einem langweiligen Level-Abschnitt zum nächsten. Auch der Adventure-Teil ist schwach designt – es mangelt an Führung und Spannung. Bei Wii- und PS2-Version stört mich vielmehr die gnadenlose Durchschnittlichkeit fast aller Spiel-Elemente, richtig gut wird es nie. Da bevorzuge ich das ständige Auf und Ab der HD-Fassungen: lieber in den schnellen Sonic-Levels kurz berauscht als das ganze Spiel über gelangweilt!

Entwickler **Sonic Team / Dimps, Japan**
Hersteller **Sega**
Termin **im Handel**
Preis **30-60 Euro**

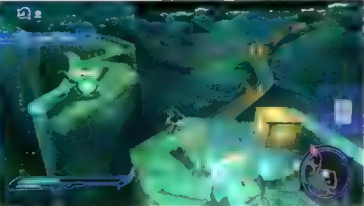
Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: japanisch & englisch, Text: einstellbar**

- nur 2 spielbare Charaktere – in der Nacht wird Sonic zum Wer-Igel
- auf PS3 & Xbox 360 begehbare Oberwelt
- gesammelte Münzen öffnen Welten



Streitbares Abenteuer mit viel Licht und Schatten auf PS3 und 360. Wii- und PS2-Spieler bekommen den grauen Durchschnitt.





Wii Der Tageslicht-Sonic ist meist mit Rennen beschäftigt (links), sein Düster-Pendant prügelt, klettert und hüpft lieber (rechts)




SONY


NOKIA





PlayStation

[illegible] **Dezember '94 in Japan, September '95 in Deutschland**
[illegible] **ca. 600 DM**
[illegible] **Sony**
[illegible] **ca. 102 Millionen**
[illegible] **ca. 3.000**

TECHNIK: [illegible]

MARKTBEDEUTUNG: [illegible]

SPIELE: [illegible]

ZUBEHÖR: Sony hat [illegible] Peripherie [illegible]

SAMMELSURIUM: [illegible] kaufen – insofern ist das [illegible] für wenige Euro zu bekommen [illegible] sind die Konsolen [illegible]

Gizmondo

[illegible] **März 2005 in England**
[illegible] **ca. 350 Euro (ca. 200 Euro als Werbe-Version)**
[illegible] **Tiger Telematics**
[illegible] **unter 20.000**
[illegible] **ca. 15**

TECHNIK: [illegible]

MARKTBEDEUTUNG: [illegible]

SPIELE: [illegible]

ZUBEHÖR: [illegible]

SAMMELSURIUM: [illegible]

Kazunori Yamauchi

Geboren **5. August 1967**
Geburtsort **Kashiwa, Japan**
Nationalität **japanisch**
Position **Vizepräsident Sony Computer Entertainment, Präsident Polyphony Digital**

SOFTOGRAPHIE (AUSZUG):
Motor Toon GP (1994)
Gran Turismo [illegible]
Omega Boost [illegible]
Gran Turismo [illegible]
Gran Turismo 3 A-spec [illegible]
Gran Turismo 4 [illegible]
Tourist Trophy [illegible]
Gran Turismo 5 [illegible]

WERDEGANG: [illegible]

SMALLTALK:
- [illegible]
- [illegible]

N-Gage

[illegible] **Oktober 2003**
[illegible] **ca. 350 Euro (ohne Vertrag)**
Hersteller **Nokia**
[illegible] **ca. 1,5 Millionen**
[illegible] **ca. 50**

TECHNIK: [illegible]

MARKTBEDEUTUNG: [illegible]

SPIELE: [illegible]

ZUBEHÖR: [illegible]

SAMMELSURIUM: [illegible]



WEITERE ABOVORTEILE:

- 15% GÜNSTIGER 12 AUSGABEN FÜR NUR 45,90 €
- FRÜHER ALS AM KIOSK LIEFERUNG FREI HAUS
- JEDERZEIT KÜNDBAR GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Ich abonniere die M! 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 45,90 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich die M! nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich selbstverständlich zurück.

TELEFONISCHE BESTELLUNG:
089 / 85 85 38 45

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

In-Time Aboservice
Special M!dition
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Zahlungsweise bitte ankreuzen

- gegen Rechnung
- bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

The Last Remnant

360 Rollenspiel 



360 Die dynamische Kamera fängt dramatische Augenblicke wie Emmas und Davids Duell mit einem Zwischenboss spektakulär ein. Besonders gelungen ist der Eindruck, die Schlacht liefe im Hintergrund des Geschehens weiter. Leider geht durch wilde Schwenks und Schnitte oftmals die Übersicht verloren.

Derzeit ist die Renovierung des klassischen Rundenkampf-Systems eine der kniffligsten Design-Herausforderungen für Rollenspiel-Macher. Mit "The Last Remnant" wagt Square Enix einen originellen Ansatz: Auf der Suche nach seiner entführten Schwester befehligt Held Rush bis zu fünf Gruppen, von denen jede fünf Einheiten enthalten kann. Vor einer Kampfrunde wählt Ihr für jede Truppe ein Angriffsziel und verschiedene Aktionen wie Energie fressende Spezialattacken oder Heilzauber aus – dann fängt eine dynamische Kamera das Scharmützel ein. Je nachdem, welche Befehle Ihr gegeben habt, in welchen Formationen Eure Soldaten stehen und welche Auswahloptionen Euch das halbautomatische Menü zur Verfügung stellt, wendet sich das Kriegsglück. Abgesehen von zufälligen Knopfdruck-Reaktionstests könnt Ihr beim Kämpfen nur zusehen. Erst wenn sich alle Figuren bewegt haben, ploppt das Kommando-Menü wieder auf.

Schluckauf-Schlachten

Zwischen den teils unnötig langen Schlachten navigiert Ihr auf Karten zwischen Städten mit prachtvollen Straßenzügen, weitläufigen Landschaften und erschreckend öden Höhlen sowie Burgkulissen. In den Städten kauft Ihr für Rush neue Ausrüstung, handelt mit Monsterteilen und Rohstoffen oder besucht Gilden sowie Bars. In den Gildenhäusern werbt Ihr neue Mitglieder an, wenn Euch die Fünfertruppe um Rushs adligen Kumpel David Nassau nicht genügt; dort holt Ihr auch Belohnungen für Quests à la 'Töte Monster WRZLBRMFT' ab. Etwas mehr Storyfleisch bieten die Nebenaufträge in den Bars, zu deren Schauplätzen Ihr automatisch teleportiert werdet. Leider konnte Square Enix die technischen Makel der Preview-Version nicht ausbügeln. Üble Ruckel-Anfälle bei den Kämpfen und lange Ladezeiten bei Texturen sowie Szenenwechseln stören den Spielfluss. Die miesen Animationen der nett modellierten Charaktere verstärken den Eindruck, dass die Japaner die Unreal-Engine nicht zur Gänze ausreizen. *mw*

WELCHE REMNANTS?

Die unglückliche Übersetzung der deutschen Untertitel kann Spieler ohne Englischkenntnisse verwirren: Hier heißen die titelgebenden 'Remnants' nämlich Artefakte. Diese magischen Objekte bestimmen das Spiel-Universum maßgeblich – mal tauchen sie als riesige Schwerter in Städten auf, mal müssen sie als arkane Endbosse herhalten, in Dungeons erfüllen sie außerdem die Funktion von Schatztruhen. Was es mit dem 'letzten Remnant' auf sich hat, müsst Ihr selbst herausfinden.



360 Ach wäre nur das ganze Spiel so hübsch wie die Stadt Celapaleis.



"GEHT SO"

Max Wildgruber

Meine Vorberichterstattung zum Spiel fiel recht positiv aus. Das grundlegende Konzept von strategisch forderndem Landsknecht-Leben statt Rundenkämpfen macht nämlich Lust. Leider bleibt es bei Vorschußlorbeeren. Über die technischen Mängel konnte ich noch hinwegsehen, wenn mich das Kampfsystem nicht mit teils willkürlichen Automatik-Entscheidungen ärgern würde. Wenn ich meine Truppe selbst ausrüsten könnte. Wenn manche Bosskämpfe fairer und kürzer wären. Wenn nicht so viele Dungeons und Quests diese leblose Baukasten-Ästhetik verströmen würden. Ja, wenn nur ...

Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- bis zu 25 Partymitglieder
- Massenschlachten mit halbautomatischer Menüführung und Bildraten-Problemen
- zahlreiche Sidequests und Rohstoffsuche mit Robo-Maskottchen Herr Buddler

SPIELSPASS 63

Singleplayer	
Multiplayer	
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Rollenspiel-Schlachtgemälde mit neuen Impulsen beim Kampfsystem, aber technischen sowie inhaltlichen Mängeln.**

Lost in Blue: Shipwrecked

 Action-Adventure 

Nach drei Episoden auf dem DS kann sich der geneigte Inselfreak jetzt auch auf dem Wii im Blauen verlieren: "Lost in Blue – Shipwrecked" lässt den jungen Aiden als Schiffbrüchigen auf einem einsamen Eiland zurück. Sein Hausaffe Hobo ist vorerst die einzige Gesellschaft, später kommen die Überlebende Lucy und ihr Hund Max dazu.

Von nun an steht das gemeinsame Überleben auf dem Plan: Um Hunger, Durst und Ausdauer unter Kontrolle zu haben, sorgt Ihr für Wasser und Nahrung, die Ihr anschließend in Minispielen zubereitet. Schnippelt die Beeren und Meerespflanzen per Remote klein oder entfacht ein Feuer, um darauf Fleisch zu wenden. Auch Werkzeuge und Waffen werden per Handarbeit angefertigt. Die ersten Tage laufen sehr ähnlich ab: Steht auf, esst und trinkt etwas, sucht Materialien und Nahrung für das weitere Überleben und legt Euch am Ende des Tages wieder schlafen. Durch Werkzeuge und neue Gegenstände wird der Tagesablauf vereinfacht, was auf lange Sicht längere Märsche ohne Hungersorgen ermöglicht. Mit der Zeit wagt sich das Duo immer weiter in das Innere der Insel, in der Hoffnung, einen Weg zurück in die Zivilisation zu finden. *ma*



Wii Das Duo auf Nahrungssuche: Auf Wunsch kann eine Person im Lager bleiben



Marcus Gruner

"GEHT SO"

Hinter der niedlichen Grafik von "Lost in Blue" steckt eine harte Überlebens-Schule. Die Suche nach Essen und Werkzeugen nimmt Euch gnadenlos in Anspruch. Erkundungen der Insel sind nur mit sorgfältiger Planung möglich, einfaches Drauflosmarschieren führt zum Hungertod. Wenn ich nach tagelangem Überlebenskampf im Lager endlich einen vollen Rucksack schnüre und neue Gegenden erkunde, ist das Erfolgserlebnis groß. Die Spielchen mit Remote und Nunchuk sind nett, die Kamera hingegen bietet selten Überblick. Zudem werden manche Möglichkeiten der Interaktion leicht übersehen: Wenn ich erst nach drei Tagen das Aktions-Icon am mehrfach untersuchten Felsen entdecke, läuft hier definitiv etwas falsch.



Wii Mit Nunchuk und Remote entzünden wir ein Feuer, um Fleisch zu rösten

Entwickler	**Konami, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler,**
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- 100 Tage Überleben auf einsamer Insel
- Stillen von Nahrungs- und Schlafbedarf
- Minispiele auch im Story-Modus zu zweit möglich
- alternative Handlung freispielbar

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**61**
Multiplayer	4 von 10	
Grafik	4 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » **Überlebens-Abenteuer mit niedlichem Look und nüchterner Präsentation, an dem nur geduldige Spieler Gefallen finden.**

RTL Biathlon 2009

 Sportspiel 

Die meisten Wintersportarten sind entweder begrenzt publikumswirksam oder haben derzeit keine telegenen deutschen Spitzenkräfte zu bieten – nur beim Biathlon passt alles zusammen. Grund genug für RTL, zum nunmehr dritten Mal einen eigenen Titel zusammenschustern zu lassen. Wie immer wird das im eigentlich schneefreien Norden Deutschlands bei 49 Games in Hamburg erledigt. Dieses Jahr brettelt Ihr über 20 Strecken und spielt vier Disziplinen wie Massenstart oder Sprint. Ein paar namhafte Lizenz-Sportler, darunter Covergirl Magdalena Neuner, verleihen dem Geschehen etwas Glanz. Technisch sind die Winterlandschaften ordentlich inszeniert, spielerisch scheiden sich die Geister. Kurzzeitig aktivierbare Spezialfähigkeiten wie Supersprints oder besseres Zielvermögen wirken etwas aufgesetzt. In Sachen Steuerung unterscheiden sich beide Fassungen deutlich: Auf der PS2 habt Ihr beim Laufen alles exakt und gut dosierbar im Griff, dafür fallen die Schießeinlagen fummeliger aus. Die sind naturgemäß beim Wii sehr gut gelungen, während die Laufsteuerung nervt. Ständig müsst Ihr Remote und Nunchuk nach vorn und hinten wackeln – ermüdend und umständlich, weil zugleich durch die seitliche Lage gelenkt wird. Alternativ funktioniert es auch via Balance Board, doch dessen Abfrage geriet viel zu sensibel. Ebenso kurios: Sogar der Wii Zapper kann genutzt werden, dann braucht Ihr aber eine zweite Remote. Insgesamt spielt es sich auf der PS2 deshalb etwas angenehmer. *us*

Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

Ich mag Wintersport, zumindest als passiver Zuschauer. Biathlon war schon zu seligen C64-Zeiten in "Winter Games" reizvoll, aber nicht für sich alleine. "RTL Biathlon 2009" macht nichts grundlegend falsch, doch auf Dauer bringt es mir einfach zu wenig – gerade weil es auch die "Winter Sports"-Sammlung mit zig anderen Disziplinen gibt. Auf der PS2 ist es zumindest ein solides und günstiges Schnäppchen. Die teurere Wii-Fassung nervt mich dagegen mit unnötigen Steuerungsmätzchen, die den Spielspaß eher drücken als fördern.



Wii Die Grafik bringt das winterliche Ambiente gelungen rüber. Ob es so viele Bildschirmanzeigen gebraucht hätte, ist dagegen fraglich



Wii Auf dem Schießstand schlägt sich die Wii-Steuerung sehr gut

Entwickler	**49 Games, Deutschland**
Hersteller	**RTL Games**
Termin	**im Handel**
Preis	**30/50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler,**
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- 20 Strecken, darunter 4 reale
- 5 deutsche Sportstars lizenziert
- Spezialfähigkeiten erspielbar
- Balance-Board- und Zapper-Unterstützung bei der Wii-Fassung

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	PS2 **63**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

Singleplayer	[illegible] von 10	Wii **61**
Multiplayer	[illegible] von 10	
Grafik	[illegible] von 10	
Sound	[illegible] von 10	

FAZIT » **Solide Sportsimulation mit teils unnötig komplizierten Elementen. Für Biathlon-Fans okay, der Rest kann sich's sparen.**

The Rise of the Argonauts

 PS3 360 Action-Adventure 

Freunde und Kenner der griechischen Mythologie müssen ein Auge zudrücken, um der Handlung von "The Rise of the Argonauts" etwas abzugewinnen. Die Suche nach dem goldenen Vlies wird geschichtlich verzerrt und willkürlich mit anderen Elementen der Götter- und Sagenwelt verwoben. Just als König Jason von Iolkos Prinzessin Alkmene ehelichen möchte, platzen Attentäter in die Zeremonie und ermorden die Braut. Jason sucht fortan nach einem Weg, seine Liebste wieder lebendig zu machen; mit dem Segen der Götter begibt er sich auf eine Reise, um das Unmögliche zu erreichen.

Bereits in den ersten Minuten bringt Euch das Tutorial die Hack'n'-Slay-typische Kampfsteuerung bei; mit Speeren, Schwertern und Streitkolben wehrt sich Jason gegen feindliche Soldaten und mystische Gestalten. Blocken, Ausweichen und mächtige Spezialattacken runden die Move-Palette ab, zudem wechselt Ihr im laufenden Kampf zwischen den drei Waffengattungen durch. Auf Bildschirmanzeigen verzichtet das Spiel – den Zustand Eures Helden erkennt Ihr an seinen Verletzungen. Steht Jason kurz vor dem Exitus, verfällt er in den sogenannten 'Zustand der Gnade' und regeneriert nach kurzzeitigem Rückzug.



PS3 Mit dem Schwert bleiben nur wenige Gegner ganz – der begleitende Slow-Motion-Effekt langweilt jedoch nach kurzer Zeit

Ein Hauch von Rollenspiel

Der Action-Part macht jedoch nur einen Teil des Gesamtpakets aus; auf dem Weg durch Palast, Heimatstadt und über diverse griechische Inseln plaudert Jason hauptsächlich mit Einheimischen und Freunden – die Interaktion mit der Umgebung beschränkt sich auf das Öffnen von Türen sowie Lesen von Tafeln. Das Dialogsystem erinnert dezent an "Mass Effect" – Ihr bestimmt Eure Äußerungen und Handlungen selbst: Überbringt Ihr einer Witwe die letzten Worte des verstorbenen Mannes, der seine Untreue gestand oder lügt Ihr sie an? Je nach Vorgehensweise steigt Ihr in der Gunst bestimmter Götter auf und könnt an Altären Eure vollbrachten Taten gegen neue Attribute und Fähigkeiten eintauschen. Letztere legt Ihr auf dem Steuerkreuz ab, um sie im nächsten Kampf als Spezialattacken anzuwenden.

Rollenspielmuffel mit Angst vor Menüs und Statuswerten brauchen keine Bedenken zu haben: Verbesserungen und neue Waffen werden nicht per Zahlensalat präsentiert, ein kurzer und verständlicher Text beschreibt die Vor- und Nachteile. Jason und seine Streiter haben keinen Erfahrungs-Level, sie definieren sich ausschließlich über gesammeltes Equipment und erworbene Fähigkeiten. So kann sich der Spieler voll auf Handlung und Kämpfe konzentrieren. Waffen und Rüstungen werden an Bord der Argo untergebracht. Mit diesem Schiff nehmt Ihr Kurs auf verschiedene Orte, um die Suche voranzutreiben.

Auf seiner Reise gewinnt Jason neue Anhänger und Verbündete wie den dicken Herkules, das Fabelwesen Pan oder die Hexe Medea. Wählt aus dem bunten Haufen zwei Gefährten aus, die Euch überallhin begleiten und auch im Kampf beistehen. Gefallene Kameraden können im Kampf per Tastendruck wiederbelebt werden. *ma*



360 Neben Gruppenschlachten stehen auch Zweikämpfe an der Tagesordnung. Hütet Euch vor dem magischen Speer dieses Arena-Champions



Marcus Gruner

"GEHT SO"

Wieder mal ein perfektes Beispiel für guten Inhalt in mittelmäßiger Form. Die aus mythologischen Bruchstücken zusammengesetzte Story wird pathetisch erzählt und weckt Interesse – schade, dass die Technik von "The Rise of the Argonauts" nur Durchschnitt ist. Die Texturqualität schwankt stark, viele Animationen sind stocksteif und dank ungeschickten Streamings läuft die Reise nie flüssig. Hinzu kommt eine plumpe deutsche Synchronisation, welche auch noch schlecht abgemischt wurde – stellt die Konsole auf Englisch, wenn Ihr die Story genießen wollt! Inhaltlich ist der zahme Rollenspiel-Anteil ein guter Kompromiss für Zocker mit Menü-Angst, allerdings kommt die Action stellenweise sehr kurz. Wen das nicht stört, der sollte sich das Spiel zumindest ausleihen – 70 Euro sind für eine Spieldauer von zehn bis zwölf Stunden schlichtweg zu viel.

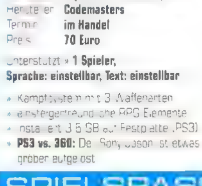


360 Die Qual der Wahl. Eure Antworten bestimmen den Gesprächsverlauf und sorgen dafür, dass Euch die Götter wohlgesinnt sind

Entwickler	**Liquid Entertainment, USA**
Hersteller	**Codemasters**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- Kampfsystem mit 3 Waffenarten
- einsteigerfreundliche RPG-Elemente
- installiert 3,5 GB auf Festplatte (PS3)
- **PS3 vs. 360:** Der Sony-Jason ist etwas gröber aufgelöst



SPIELSPASS

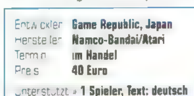
		PS3 / 360
Singleplayer	6 von 10	67
Multiplayer		
Grafik	6 von 10	
Sound	4 von 10	

FAZIT **Stilvolles Abenteuer in der Antike, das Gelegenheitsspieler nicht abschreckt – Grafik-Liebhaber und Forscher dagegen schon.**

Dragon Ball Origins

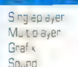
DS **Action-Adventure** 

Die neueste "Dragon Ball"-Versoftung erzählt Son Gokus wilde Jugend-Jahre – und ist kein Beat'em-Up! Stattdessen wetzt Ihr durch polygonale Action-Adventure-Szenarien, löst kleine Rätsel und erledigt Gegner. Das Abenteuer erinnert vor allem durch seine flotte Stylus-Steuerung an die letzte "Zelda"-Episode für DS, ist aber deutlich actionlastiger ausgefallen. Besonders die für DS-Verhältnisse toll inszenierten Zwischensequenzen gefallen, die schmutzigen Gags in einigen davon sind der Grund für die 'ab 16'-Freigabe des Spiels. *tn*



Entwickler	**Game Republic, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai/Atari**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**



SPIELSPASS 79

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Son Gokus Jugend-Abenteuer unterhalten besser als die üblichen Dauerprügel-Eskapaden.**

Pokémon Ranger: Finsternis...

 **Action-Adventure** 

Das zweite Ranger-Abenteuer erweitert die bekannten Such- und Kombinationsaufgaben lediglich um neue Pokémon-Typen mit ihren individuellen Kampf- und Rätseltalenten – spielerisch wird kaum Neues geboten. Dafür hält Fans die pfiffigere Handlung mit reichlich Klamauk bei der Stange, auch wenn Ihr erneut die Schulbank drücken musst. Abseits der Handlung gibt es zudem mehr Bonusmissionen zu finden, aber keine neuen Minigames. *oe*

Entwickler	**Game Republic, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai/Atari**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

SPIELSPASS 77

Singleplayer	[illegible] von 10
Multiplayer	
Grafik	[illegible] 10
Sound	[illegible] 10

FAZIT » **Nichts Neues im Pokéland: spielerisch weitgehend identischer Nachfolger, immerhin mit mehr Monstern und netter Story.**

Cooking Mama 2: Alle zu Tisch

 **Geschicklichkeit** 

Wieder hat es fast ein Jahr gedauert, bis die nette Anime-Hausfrau bei uns den Kochlöffel schwingen durfte, doch das Alter merkt man "Cooking Mama 2" nicht an. Der vergnügliche Geschicklichkeitstest setzt Euch rund 80 Speisen vor, die Ihr in verschiedenen Minispiel-Aufgaben zubereitet. Die Stylus-Steuerung funktioniert erneut prima, die schlichte, aber charmante Grafik muss man einfach gerne haben. Echte Neuerungen stecken in der Fortsetzung nicht, aber das lässt sich verschmerzen. *us*

Entwickler	**Office Create, Japan**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

SPIELSPASS 75

Singleplayer	[illegible]
Multiplayer	[illegible]
Grafik	[illegible]
Sound	[illegible]

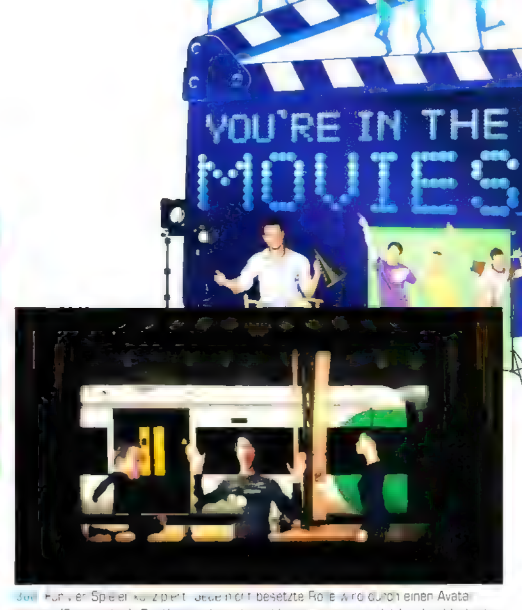
FAZIT » **Knuffiger Kochspaß, der wenig Neues bietet, aber mit sinnvollen Ergänzungen und viel Charme für Laune sorgt.**

Casual Games

You're in the Movies 360 frei



Hauptrolle zu vergeben. In diesem Minispiel bringt Ihr durch Trommeln die Affen zum Tanzen. Jede Aufnahme könnte im endgültigen Film verwendet werden



360 Für vier Spieler konzipiert: Jede nicht besetzte Rolle wird durch einen Avatar ersetzt (Frau rechts). Die Kamera braucht viel Licht – sonst werdet Ihr durchlöchert



Wolltet Ihr schon immer einmal im Scheinwerferlicht stehen, nur hat sich bisher keine Gelegenheit geboten? Mit dem Partyspiel "You're in the Movies" seid Ihr zumindest im heimischen Wohnzimmer der Filmstar. Euer wichtigster Komparse ist die 'Xbox Live Vision'-Kamera, die zu Spielbeginn Euren Oberkörper vor einem virtuellen Green-Screen einscannt und den Hintergrund ausschneidet.

Eure Kamera-Einlagen lassen sich in zwei Kategorien fassen: Meistert "EyeToy"-inspirierte Minispiele wie Sandsäcke treten oder Bienen wegschlagen und drückt durch übertriebene Posen Euren Gefühlszustand aus. Guckt traurig, wütend, müde oder erschrocken – je nachdem, zu was der virtuelle Regisseur Euch anweist. Vier Spielrunden umfasst ein Film. Am Ende bestaunt Ihr in einem kurzen Trailer Eure Schauspielleistung. Witzig: Die Bezüge zwischen Minigame und tatsächlichem Filmmaterial werden gerne auseinandergerissen. Aus fröhlichem Winken in die Kamera wird im Film ein wild fuchtelnder Frankenstein, vor dem die übrigen drei Mitspieler flüchten. In geselliger Runde macht "You're in the Movies" deutlich mehr Spaß als allein – auch wenn die meisten Minigames abwechselnd und nicht gleichzeitig gespielt werden. Wenn sich Eure Freunde in den 40 Aufgaben albern anstellen, ist dies oft lustiger, als selbst vor die Kamera zu treten. Für Auflockerung sorgen die verschiedenen Filmgenres. Aus 30 freischaltbaren B-Movies wählt Ihr Euren Favoriten – die Liste reicht von Superhelden-Action über Thriller hin zu Horror. Nach den ersten Erfolgen im Filmgeschäft wählt Ihr im Optionsmenü alle Minispiele einzeln an.

Nehmt Platz auf dem Regiestuhl

Der Regiemodus erlaubt Euch, aus einem Pool von 600 Einzelszenen einen eigenen Film zusammenzustellen. Spielt jede Szene selbst nach oder holt Freundverstärkung. Ihr könnt sogar einen neuen Text einsprechen und den Film mit eigener Musik unterlegen. Ladet den fertigen Streifen auf einen PC hoch und stellt ihn online.

Das große Manko des Spiels ist die Voraussetzung einer sehr guten Beleuchtung. Die Kamera hat sonst Schwierigkeiten, bestimmte Körperpartien vom Hintergrund zu trennen. So seht Ihr Euch oft mit weißen Flecken auf dem Bildschirm – das schadet der Filmatmosphäre. Die Bewegungserkennung klappt aber wunderbar. *pu*



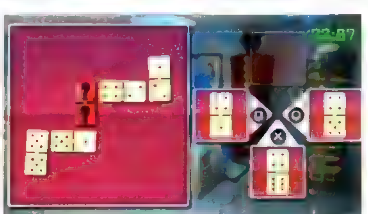
Buzz! Das Logik-Quiz PSP frei



Showmaster Buzz gibt sich nach dem "Master Quiz" zum zweiten Mal die Ehre auf der PSP und tauscht das Fernsehstudio mit einem Gedächtnislabor. Der Gehirnjogger "Buzz! Das Logik-Quiz" bietet 16 abwechslungsreiche Denksportspiele in vier Kategorien: Beobachtung, Analyse, Gedächtnis und Berechnung. Ihr löst mathematische Rätsel, findet den Weg ins Zentrum eines Labyrinths und merkt Euch Puzzleteile. Anfangs kinderleicht, fordern die Minispiele schnell Euer Hirnschmalz – dafür sorgen auch die drei Schwierigkeitsgrade. Für besonders gute Leistungen heimst Ihr Medaillen ein, die spezielle 'Herausforderungen' freischalten. Spielt beispielsweise alle Denksportaufgaben einer Kategorie hintereinander oder absolviert innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Rätsel. Die Bedienung ist intuitiv und schnell erlernt: Jede der bis zu vier möglichen Antworten ist einer Aktionstaste Eurer PSP zugeordnet. Für die größte Motivation sorgt der Zeitdruck und die damit verbundene High-Score-Jagd: Jedes Minispiel dauert 60 Sekunden, die längste Partie an einem Stück bewältigt Ihr in vier Minuten. Nicht nur Verstand, sondern auch Reaktionsschnelligkeit sind gefragt. Bis zu sechs Knobelfreunde spielen gemeinsam an einer PSP. *pu*

ERGEBNISSE
GESAMTPUNKTE
215 kJ

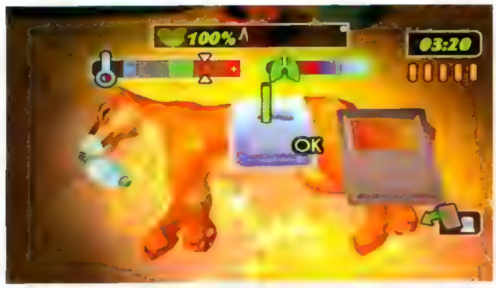
PSP Nach jedem Minispiel bewertet Buzz Eure Hirnleistung. Erfolge werden in einer Highscoreliste gespeichert



Wählt das passende Verbindungsstück in diesem Gedächtnisspiel – der Countdown läuft erbarmungslos herunter



Einsatz Erde: Die Tierretter

Wii Wie in der Wii-Version von "Trauma Center" behandelt Ihr die tierischen Patienten mit der Pointer-Funktion der Wii-Fernbedienung; rechts oben tickt das Zeitlimit



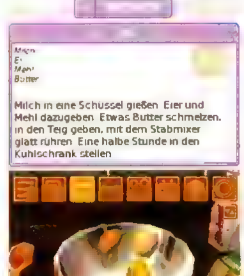
Heidewitzka – wenn schon Ideenklau, dann aber richtig: "Die Tierretter" für Wii übernimmt Spielmechanik und Steuerung von "Trauma Center" beinahe eins zu eins. Lediglich die Patienten unterscheiden sich – denn hier liegen putzig modellierte Tiere auf dem OP-Tisch. Mittels Nunchuk schaltet Ihr die verschiedenen Instrumente durch, via Remote wird verarztet: Beatmen, Injizieren, Rasieren, Salben, Verbinden, Scannen und vieles mehr. Im Gegensatz zum großen Vorbild ist das Zeitlimit meist großzügig, die Remote-Steuerung dafür weniger genau. Fünf Kapitel à sechs Eingriffe warten auf angehende Tierärzte – zwischen den Operationen plaudert Ihr mit Vorgesetzten und streunt durch das hübsche 3D-Gelände der Tierretter-Organisation. Schon klingelt das Telefon und Ihr eilt zum nächsten Notruf: Mal ist eine alte Katze zu dick zum laufen, mal hat sich ein Berglowe verletzt. Der Weg zu den Einsätzen wird mit Minispielen aufgelockert, die Ihr – einmal freigeschaltet – auch zu zweit zockt: Fällt Bäume (um Brücken zu schaffen), balanciert darüber und betaubt Tiere mit dem Blasrohr. Auch hier kommt die Remote eifrig zum Einsatz. Trotz der vielen geklauten Features ein nettes Spiel für junge Ärzte. *ms*



Koch doch mal! mit Jamie Oliver







DS In der virtuellen Küche brutzelt Ihr leckere Gerichte

TV-Kochstar Jamie Oliver zeigt Euch, wie Ihr 100 feine Gerichte zaubert – vom Caesar-Salad bis hin zu Schokoladen-Brownies. Wer seinen Hunger stillen will, wählt im Hauptmenü das 'Kochbuch'. Die Interaktivität bietet diverse Vorzüge: Wählt via Filter Zutaten aus, die in Eurem Gericht auftauchen sollen, entscheidet Euch für Vorspeise, Hauptgericht oder Nachtisch und lasst Euch auf Wunsch eine Einkaufsliste erstellen. Damit geht Ihr auf Shopping-Tour und hakt bequem die Ingredienzien auf dem DS ab. Habt Ihr alles beisammen, führt Euch Jamie durch das Rezept: Putzen, Waschen, Schneiden, Braten – alle Schritte sind detailliert erklärt. Praktisch bei schmutzigen Händen: Die Seiten der Kochanweisung blättert Ihr auf Wunsch via Sprachkommando durch. Bei den Filter-Optionen haben wir einige Einstellungen vermisst: Kaloriengrenzen und Negativlisten von Zutaten (für Allergiker wichtig) hätten den Kochkurs ebenso aufgewertet wie ein Rezept-Vorlesefeature. Schade: Eine Umrechnungsfunktion auf die Anzahl der zu verköstigenden Personen (viele Gerichte sind auf zwei oder vier Leute ausgelegt) fehlt.

Aber "Koch doch mal!" ist mehr – es steckt zusätzlich ein Kochspiel mit komplexen Kontrollen via Icons drin. Übt den Umgang mit Herd, Schneidbrett & Co., lernt das Kleinhacken von Kräutern und das Anrichten. Im Spielmodus 'Hau rein!' kocht Ihr eigene Gerichte, die Ihr im Kochbuch speichert und mit anderen DS-Köchen tauscht. "Koch doch mal!" überzeugt trotz kleiner Schwächen und stellt einen kompetenten Kochführer mit einer breiten Palette an Gerichten dar. *os*



Einsatz Erde: Rette die Meerestiere





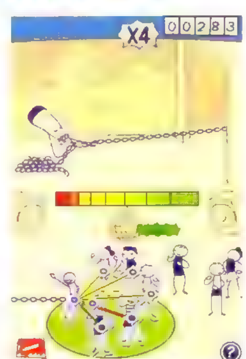
DS Zum Liebhaben: Streichelt diesen freundlichen Meeressauger mit dem Stylus – dann schließt er Euch in sein großes Herz

Die Entwickler von "Tigerz" legen nach – diesmal kümmert Ihr Euch um das Wohl niedlich in Szene gesetzter Meeresbewohner. Nach einer wenig kindgerechten Einführung mit viel Blabla gefallen die detaillierten Manga-Portraits der Charaktere. Story ist anfangs reichlich vorhanden, später wird diese nur noch schleppend fortgeführt. Jeden Tag erledigt Ihr eine Aufgabe. Danach navigiert Ihr aus der Vogelperspektive frei über ein 3D-Eiland. Kauft Medikamente und Tiernahrung, helft der Archäologin Lara Kraft beim Bergen von Schätzen oder tollt mit Euren Lieblingsdelphinen herum. Während die Stylus-Steuerung meist gut funktioniert, kranken die in Minispielen präsentierten Aufgaben an schlechter Erklärung und spielerischer Ideenlosigkeit. Junge Tierfans sollten lieber zum Wii-Spiel "Die Tierretter" (Test oben) greifen. *ms*



Mein Nichtraucher-Coach



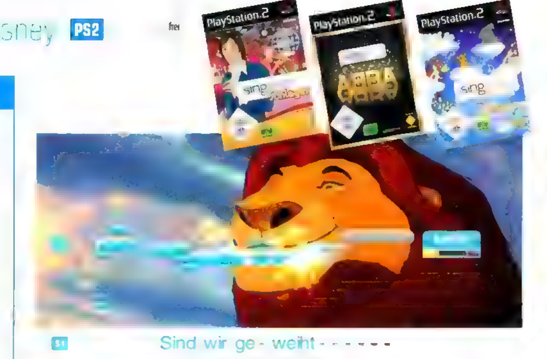


DS Feiern oder rauchen? Egal wie gut Ihr spielt, am Ende siegt stets die Zigarette

Tragt Ihr freiwillig zu enge Schuhe, um sie genüsslich auszuziehen? Klar, das ist Unsinn – wie das Wechselspiel aus Entzug und Rauchen. An Allen Carrs Erfolgsmethode liegt es aber nicht, dass wir Ubisofts Coach-Programm keine Empfehlung aussprechen. Vielmehr fehlt ein Mehrwert gegenüber Carrs berühmtem Buch "Endlich Nichtraucher", das Euch für gerade mal acht Euro deutlich mehr bietet. Daran ändern auch zwölf Minispiele nichts, welche die Absurdität des Rauchens unterstreichen. *mh*



SingStar Schlager / ABBA / Best of Disney PS2



S1 Sind wir ge - weiht - - - - - -

PS2 Bestaunt in der "Disney"-Auskopplung Filmsequenzen anstatt Musikvideos

DIE SONGS

SingStar Schlager (PS2)

Am Tag als Conny Kramer starb – Juliane Werding
An der Nordseeküste – Klaus & Klaus
Anita – Costa Cordalis
Da sprach der alte Häuptling der Indianer – Gus Backus
Der Junge mit der Mundharmonika – Bernd Clüver
Dich zu lieben – Roland Kaiser
Du kannst nicht immer 17 sein – Chris Roberts
Dschinghis Khan – Dschinghis Khan
Ein bisschen Frieden – Nicole
Ein bisschen Spaß muss sein! – Roberto Blanco
Eine neue Liebe ist wie ein neues Leben – Jürgen Marcus
Er gehört zu mir – Marianne Rosenberg
Er hat ein knallrotes Gummiboot – Wencke Myhre
Fiesta Mexicana – Rex Gildo
Hello Again – Howard Carpendale
Mama Leone (deutsche Version) – Bino
Immer wieder sonntags – Cindy & Bert
Im Wagen vor mir – Henry Valentino & Uschi
Kleine Kneipe – Peter Alexander
Kreuzberger Nächte – Gebrüder Blattschuss
Liebeskummer lohnt sich nicht – Siw Malmkvist
Macho Macho – Rainhard Fendrich
Mendocino – Michael Holm
Schön ist es auf der Welt zu sein – Roy Black & Anita
Schöne Maid – Tony Marshall
So schön kann doch kein Mann sein – Gitte
Tränen lügen nicht – Michael Holm
Tür an Tür mit Alice – Howard Carpendale
Und es war Sommer – Peter Maffay
Verlieben, Verloren, Vergessen, Verzeih'n – Wolfgang Petry

SingStar ABBA (PS2 / PS3)

Chiquitita
Dancing Queen
Does Your Mother Know
Fernando
Gimme! Gimme! Gimme! (A Man After Midnight)
I Do I Do I Do I Do I Do
Knowing Me Knowing You
Mamma Mia
Money Money Money
Ring Ring
Summer Night City
Super Trouper
SOS
Take a Chance on Me
Thank You for the Music
The Name of the Game
The Winner Takes It All
One of Us
Voulez Vous
Waterloo

SingStar Best of Disney (PS2)

Bibbidi Babbidi Boo – Cinderella
Cinderella Arbeitslied – Cinderella
Cruella De Vil – 101 Dalmatiner
Der ewige Kreis – König der Löwen
Die Schöne und das Biest – Die Schöne und das Biest
Dieser Strolch – Susi Und Strolch
Du hast 'n Freund in mir – Toy Story
Ein Traum wird wahr – Aladdin
Flieg Ins Glück – Peter Pan
Geh'n wir auf den Kriegspfad – Peter Pan
Ich wäre gern wie Du – Das Dschungelbuch
Ich will jetzt gleich König sein – König der Löwen
Katzen brauchen furchtbar viel Musik – Aristocats
Mitten im Hundert-Morgen-Wald – Winnie Puh
Nur ein Kuss – Arielle, die Meerjungfrau
Probiers mal mit Gemütlichkeit – Das Dschungelbuch
So ein Mann – Tarzan
Traum-Walzer – Dornröschen
Unten im Meer – Arielle, die Meerjungfrau
Warum Nur? – Dornröschen

Sony wagt keine Experimente: Wie aus den unzähligen "SingStar"-Episoden bekannt, trallert Ihr allein, im Duett oder im Partymodus mit bis zu acht Spielern. Orientiert Eure Stimme an den eingeblendeten Leisten und ersingt bis zu 10.000 mögliche Punkte – die besten Talente tragen sich in eine Highscore-Liste ein. Die "ABBA"- und "Disney"-Ausgabe erscheinen mit einer abgespeckten Trackliste, anstatt 30 Songs sind hier nur jeweils 20 Lieder auf der Disk zu finden. Fans der schwedischen Popgruppe müssen auf kaum einen der zahlreichen Hits samt Oldschool-Musikvideo verzichten. Die Auswahl der Disney-Klassiker ist dagegen durchwachsen. Neben einigen zeitlos schönen Liedern singt Ihr auch eher unbekanntes Material, das kaum partytauglich ist. Zudem gehen viele Songs über vier Oktaven und sind richtig schwer. Die auch hierzulande erhältliche englische Version ("Singalong with Disney") enthält einen frischen Song aus Pinocchio, der Dornröschens "Warum nur?" ersetzt. *pu*

SPIELSPASS 7

Entwickler **Sony, England**
Hersteller **Sony**
Preis **30 Euro**

Alle Spiele im Dezember

PLAYSTATION 2			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Dragon Ball Z: Infinite World	Atari	Action	40 Euro
SingStar Schlager	Sony	Musikspiel	30 Euro

PLAYSTATION 3			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
AC/DC Live Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	40 Euro
Prince of Persia	Ubisoft	Action-Adventure	60 Euro
Resistance 2	Sony	Ego-Shooter	70 Euro
Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	70 Euro

XBOX 360			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
AC/DC Live Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	40 Euro
Lips	Microsoft	Musikspiel	70 Euro
Prince of Persia	Ubisoft	Action-Adventure	60 Euro
Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	70 Euro

WII			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Animal Crossing: Let's Go to the City	Nintendo	Simulation	50 Euro
Big Beach Sports	THQ	Sportspiel	20 Euro
Brave: A Warriors Tale	South Peak	Action	20 Euro
Dogz	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Dora Saves the Snow Princess	Take 2	Simulation	30 Euro
Family Party	D3	Geschicklichkeit	30 Euro
High School Musical: Senior Year DANCE!	Disney	Musikspiel	50 Euro
Horse Life: Freunde für immer	Deep Silver	Simulation	50 Euro
King of Fighters Anthology	Ignition	Beat'em-Up	40 Euro
Kore	Games Foundation	Jump'n'Run	40 Euro
Lost in Blue: Shipwrecked	Konami	Action-Adventure	40 Euro
Meine Tierklinik	Deep Silver	Simulation	40 Euro
Naruto Clash of Ninja Revolution 2	Nintendo	Action	50 Euro
Rogue Trooper: The Quartz Zone Massacre	Reef	Action	40 Euro
RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	50 Euro
RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	50 Euro
Samurai Shodown Anthology	Ignition	Beat'em-Up	30 Euro
Sing It	Disney	Musikspiel	60 Euro
Sing It: High School Musical	Disney	Musikspiel	60 Euro
Sophies Freunde: Fashion Show	Ubisoft	Simulation	50 Euro
Sports Party	Ubisoft	Sportspiel	40 Euro
Think Fast	Disney	Denken	50 Euro
Wer wird Millionär? 2. Edition	Ubisoft	Denken	30 Euro

PSP			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Buzz! Das Logik Quiz	Sony	Denken	40 Euro

DS			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Age of Empires: Mythologies	THQ	Strategie	40 Euro
Air Traffic Controller	Ertain	Simulation	40 Euro
All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	30 Euro
Bratz: Girlz Really Rock!	THQ	Geschicklichkeit	40 Euro
Brave: A Warriors Tale	South Peak	Action	40 Euro
Colour Cross	Eidos	Denken	30 Euro
Dora Saves the Snow Princess	Take 2	Simulation	30 Euro
Elements	Game Factory	Denken	30 Euro
Fire Emblem: Shadow Dragon	Nintendo	Rollenspiel	40 Euro
French Buddy	Braingame	Action	40 Euro
Harvest Moon DS: Mein Inselparadies	Nintendo	Simulation	40 Euro
High School Musical: Senior Year DANCE!	Disney	Musikspiel	40 Euro
Maus DS	Deep Silver	Geschicklichkeit	40 Euro
Nancy Drew: The Mystery of the Clue Bender Society	Majesco	Adventure	30 Euro
Petz: Fashion Dogs	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Pons Französisch Buddy	Deep Silver	Denken	40 Euro
Prince of Persia: The Fallen King	Ubisoft	Action-Adventure	40 Euro
Spielen wir Mami	Deep Silver	Simulation	40 Euro
Spielen wir Verkäuferin	Deep Silver	Simulation	40 Euro
Tale of Despereaux	Brash	Action	40 Euro
Tierliebe groß geschrieben	Mindscape	Simulation	30 Euro
Time Hollow	Konami	Adventure	30 Euro



Mortal Kombat vs. DC Universe

Blut oder Wut? Alle 40 Fatalities im gnadenlosen Härtetest – so brutal sind die Todes-Moves!

SPIELSPASS 65

Entwickler	Midway, USA
Hersteller	Midway
Preis	60-70 Euro
Test	Ausgabe 01/09

Retro-Feeling pur: Kaum ist das neue "Mortal Kombat"-Spiel ausgepackt, macht sich Ernüchterung breit: Wie werden die Fatality-Moves eigentlich ausgeführt? In der Anleitung steht nichts, auch das Spiel selbst schweigt sich aus.

Aber nicht verzagen, M! Games fragen! Wir haben alle Moves aufgespürt, ausprobiert und die dargebotene Gewalt eingestuft. Verglichen mit den Vorgängern sind zwar alle K.o.-Moves blutarm und zahm, dennoch sind die Unterschiede frappierend. Während beispielsweise der hierzulande ungeschnittene Pistolen-Fatality des Jokers durchaus derben Witz versprüht, sind es vor allem die Heroic Brutalities der sechs DC-Helden, die sich kaum von gewöhnlichen Special Moves abheben. Captain Marvel rammt Widersacher kopfüber in den Boden, Wonder Woman beschränkt sich auf ein paar öde Lasso-Wirbler. Ganze sieben Tasten müsst Ihr drücken, damit Flash um sein Opfer herumrennt und einen Wirbelwind erzeugt, der den Gegner nach oben schleudert. Der rote Blitz springt hinterher und schlägt den Feind zu Boden – das war's.

Da haben die Moves in der Bildergalerie (rechte Seite) mehr zu bieten. Die zugehörige Tastenkombination entnehmt Ihr unserer Tabelle, auch den erforderlichen Abstand zum Gegner findet Ihr dort. Die Erfahrung hat gezeigt, dass die Kommandos bei Distanz-Moves besser funktionieren, wenn Ihr eher weiter weg als zu nah dran steht. Nicht minder fummelig: Kombos, bei denen die Oben-Taste des Steuerkreuzes zum Einsatz kommt. Lex Luthors Raketen-Fatality beispielsweise klappt leichter, wenn Ihr beim dreimaligen Hochdrucken den Block-Trigger haltet.

Fazit: Die meisten Final-Attacken in "Mortal Kombat vs. DC Universe" erfüllen ihren Zweck: Der geschlagene Gegner wird weiter gedemütigt – nur diesmal eben jugendfrei. *mh*

Alle 40 Fatalities und Heroic Brutalities im Überblick

MORTAL KOMBAT

CHARAKTER	TASTENKOMBINATION	BILD	ENTFERNUNG	GEWALT
Scorpion	↓ ↓ ↓ ○ B	1	Fußfeger	●●●●○
	→ → ← ↓		nah	●●○○○
Sub Zero	← ← ↓ ← ○ B	3	nah	●●●●○
	← → ↓ →		nah	●●●●○
Sonya Blade	↓ ↓ ← → X	4	Fußfeger	●●●○○
	↓ ← → → ○ B		1 Schritt	●●●●○
Shang Tsung	← ↓ →		nah	●○○○○
	↓ ↓ → →		nah	●●○○○
Kitana	← ← →	10	Fußfeger	●●●○○
	→ ↓ ↓ ←		Fußfeger	●●●●○
Jax	← → → ←	7	nah	●●●●○
	→ → ← ←		nah	●●○○○
Liu Kang	→ ← ↓ ↓	8	Fußfeger	●●○○○
	↓ ↓ → ↓ ○ B		1 Schritt	●●●○○
Raiden	↓ → ↓ ↑	2	1 Schritt	●●●●○
	← → → ↓ ○ B		1 Schritt	●●○○○
Kano	← ↓ ← → X		1 Schritt	●●●○○
	↓ ↓ → ← ○ B		1 Schritt	●○○○○
Baraka	← → ↓ → X		nah	●○○○○
	→ → ↓ ↓		nah	●●●○○

DC UNIVERSE

CHARAKTER	TASTENKOMBINATION	BILD	ENTFERNUNG	GEWALT
The Joker	→ ← → X	9	nah	●●●●●
	← ↓ ← →		nah	●●●●●
Catwoman	↓ ← ↓ →		Fußfeger	●●●○○
	→ ← → ← ○ B		Fußfeger	●●○○○
The Flash	← ← → → ○ B		Fußfeger	●○○○○
	↓ → ↓ ← ↓ →		nah	●●●○○
Superman	↓ ↓ → → X		nah	●●○○○
	→ → ↓ ← ○ B		nah	●○○○○
Batman	↓ ← → → ○ B	5	Fußfeger	●●○○○
	↓ ↓ ↓ ↑		Fußfeger	●○○○○
Wonder Woman	↑ ← ↓ → X		Fußfeger	●○○○○
	→ ← ← → ○ B		nah	●○○○○
Deathstroke	→ → ↓ →		nah	●●●●●
	→ ↓ ← →		nah	●●●●○
Lex Luthor	↓ → ↓ ←		nah	●●●○○
	↑ ↑ ↑ X		1 Schritt	●●●○○
Captain Marvel	↓ → ← → X		nah	●●○○○
	↓ ← ↓ →		1 Schritt	●○○○○
Green Lantern	→ ← ↓ ←		Fußfeger	●○○○○
	← → ↓ ↓ ○ B	6	Fußfeger	●●●○○



Klassiker-Remix: Feuer, Strom und Eis gab es in ähnlicher Form schon früher

Heißer Liebesbeweis: Nach Sonya Blades Kuss ist The Flash Feuer und Flamme

Stilecht, aber harmlos: Der Soja-Batarang lockt Fledermäuse an, die Scorpion piesacken

Green Lantern zeigt Jax, wo der Hammer hängt

Jax revanchiert sich und Green Lantern ist platt – zumindest sein Kopf

Liu Kang erschlägt Widersacher mit einem "Mortal Kombat"-Automaten

In USA geschnitten: Joker veralbert Captain Marvel, ehe er ihn erschießt

Ursprünglich sollte einer von Kitanas Fächern im Kopf des Gegners stecken, nun bohren sich weltweit beide in die Brust

LittleBigPlanet-Lektionen

Auf den nächsten vier Seiten findet Ihr unsere gesammelten Bauarbeiter-Weisheiten, mundgerecht portioniert in übersichtlichen Häppchen.

SPIELSPASS 88

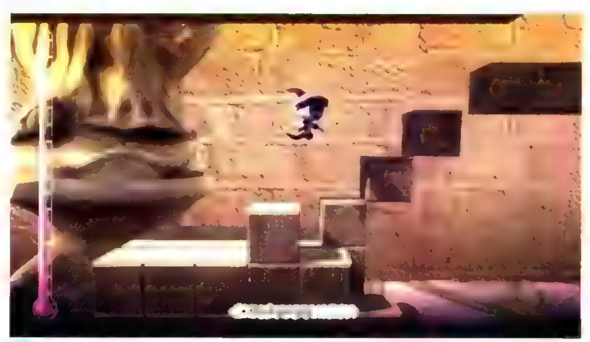
Entwickler	Media Molecule
Hersteller	Sony
Preis	65 Euro
Test	Ausgabe 12/08

Es ist geschafft! Unser M!-Tower-Level feiert Richtfest. Nach mühseligen Stunden des Ausprobierens, Konstruierens und Herumbauens um diverse Bugs steht der spielmechanische Rohbau unseres Levels. Nun folgen nur noch kosmetische Veränderungen.

Während die versammelte M!-Crew auf dem Dachstuhl eine explosive Silvesterfeier abhält, lassen wir die vergangenen Tage Revue passieren und erinnern uns der wichtigsten Bau-Lektionen, die wir teils schmerzlich lernen mussten und Euch keinesfalls vorenthalten wollen. Falls Ihr noch keinerlei Vorkenntnisse im Bau-Modus habt, solltet Ihr alle Lektionen der Reihenfolge nach durchlesen. Habt Ihr bereits eigene Levels konstruiert, könnten Euch die fortgeschrittenen Logik-Operatoren und Beispiele der letzten Lektion interessieren. *mw*

LEKTION 1: DER DREI-EBENEN-EFFEKT

"LittleBigPlanet" ist streng genommen ein 2D-Spiel, das mit 3D-Grafik dargestellt wird. Bis auf wenige Ausnahmen bewegen sich die Sackleute nur auf horizontalen und vertikalen Bahnen durch ihre Welt, in die Tiefe des Raumes dringen die Männlein dagegen nur widerstrebend vor. Das liegt an der suboptimal funktionierenden Ebenen-Automatik von "LBP". Diese besagt, dass ein in der Luft befindlicher Sackboy immer dorthin springt, wo er festen Boden unter den Füßen hat. Theoretisch sollte der Wechsel zwischen den drei Standard-Hintergrundebenen also problemlos funktionieren, auch ein Wechsel von der hintersten zur vordersten Ebene. Praktisch 'saugt' Euch die Ebenen-Automatik des Öfteren mal in Bereiche des Levels, in denen Ihr nichts verloren habt. Vor allem bei Arealen, in denen sich eine Struktur über mehr als eine Ebenenstufe auf gleicher Höhe erstreckt, weiß die Automatik oft nicht, wo sie eine Spielfigur platzieren soll. Die Folgen sind hakeliger Spielfluss oder gar Sackgassen. Bietet der Automatik deshalb möglichst immer eindeutige Zuweisungen an und vermeidet Objekte auf mehreren Ebenen und gleicher Höhe. In den meisten Fällen genügen absichtlich eng geführte Passagen auf je einer Ebene.



PS3 So ist's richtig: Konzipiert Sprung-Elemente mit eindeutigen Ebenenzuweisungen, damit Euer Sackboy nicht im Raum herumirrt.

LEKTION 2: DAS GUCKKASTEN-PRINZIP

Viele Effekte und Funktionsweisen von Objekten, Kreaturen und Level-Elementen werden erzeugt, ohne dass die nötigen Mechanismen für die Spieler sichtbar sind. Beispiel: Gegner, deren Aufhängungen außerhalb Eures Blickfeldes liegen. Auch komplexe Schalter-Konstruktionen bestehen aus mehr Elementen als dem für Euch sichtbaren Auslöser. Achtet in diesem Zusammenhang auf die in vielen Levels unauffällig am Bildschirmrand angebrachten Kolben mit Magnetschaltern, die bei fast allen Tor- und Schließmechanismen eine Rolle spielen. Für den unerfahrenen Baumeister heißt dies: Plant Euer Level wie einen Guckkasten. Rechnet stets genug Platz über- oder unterhalb Eurer Szene ein, in dem Ihr Eure 'Bühnentechnik' verstauen könnt.



PS3 Solche Szenen kennt jeder "LBP"-Spieler, wie bösartige Marionetten kommen die garstigen Fledermäuse von der Decke.



PS3 Die gleiche Szene im Kreativ-Modus. Im unsichtbaren Schnürboden Eures Levels könnt Ihr noch weit mehr als die Fäden der Gegner-Marionetten verankern.

LEKTION 3: KEINE AUSRASTER DANK RASTER

Insgesamt solltet Ihr bei sämtlichen Basteleien stets das richtige Maß und Ziel im Auge behalten. Im Start-Menü könnt Ihr ein nützliches Raster in drei Einstellungsgrößen aufrufen mit dessen Hilfe Ihr rechte Winkel und stimmige Proportionen konstruiert. Gerade für physikalische Tufteleien ist es nämlich oft vorteilhaft, die Größenverhältnisse von Objekten unkompliziert halbieren oder verdoppeln zu können Wenn Ihr beispielsweise einen Schalter basteln wollt, der erst ab einer bestimmten Gewichtsauflage aktiviert wird (so wie im Entwicklerlevel: "Skate zum Sieg"), könnt Ihr erst ein einziges Objekt mit dem passenden Gesamtgewicht erstellen und dieses dann per Raster in gleiche Teile zerlegen, die Ihr im Level versteckt. Benötigt Ihr stattdessen ein diagonales Maß oder wollt die exakte Distanz zwischen zwei Punkten erfahren, spannt Ihr einfach ein Seil zwischen beiden Punkten, wählt dieses dann an und haltet die Viereck-Taste gedrückt, um in den Einstellungen den Wert abzulesen Dazu dürft Ihr Euch nicht im Pausen-Modus befinden



PS: Die Basis des M!-Towers in der größten Rastereinstellung. Schiefe Wände und chaotische Abmessungen gibt es hier höchstens mit Absicht

LEKTION 4: VON WINDENWAHN & KOLBENFRESSERN

Wer viel mit flexiblen Elementen wie Seilen, Winden oder Kolben arbeiten möchte, sollte sich dabei immer bewusst sein, dass die maximal einstellbare Länge solcher Bauteile bei 400 liegt Zwar lässt Euch das Spiel durchaus zwei Punkte miteinander verbinden, die weiter voneinander entfernt liegen Der Maximalwert in den Objekteinstellungen springt dann aber irgendwann auf 400 zurück, was immer wieder zu unschönen Bugs führen kann. Klebt lieber zwei flexible Teile mit einem Verbindungsstück aus rosa Schwebematerial zusammen, wenn Ihr Gesamtlängen erreichen wollt, die über 400 hinausgehen. Bei beweglichen Verbindungen wie Winden und Kolben, deren Länge zwischen einem Minimal- und Maximalwert schwankt, solltet Ihr außerdem darauf achten, diese niemals im Pausen-Modus zu manipulieren. Das Spiel passt dann die Position der beiden verbundenen Objekte nicht an die neue Distanz an, weil diese 'eingefroren' sind, und gerät in einen Konflikt, der Bugs verursacht



PS: Der Vertikal-Shooter-Part des M!-Towers besteht aus einem Riesenaufzug, den wir nach etlichen Fehlversuchen aus Kolben konstruierten.

LEKTION 5: MEISTER DER MECHANIK

Eine wichtige Grundregel bei der Erstellung von komplexeren Zusammenhängen und Spielelementen ist die Rücksetz-Möglichkeit sämtlicher Mechanismen Geht immer davon aus, dass ein Spieler mehrere Anläufe braucht, um z.B eine Sprungpassage mit beweglichen Plattformen zu meistern. Sollten sich die Plattformen nicht bei jedem neuen Versuch in die Grundstellung zurückbewegen, habt Ihr eine Sackgasse gebaut. Eine weitere Mechanik-Lektion gilt für sämtliche Objekte mit beweglichen Komponenten: Speichert diese möglichst oft als eigenes Objekt ab. Vor allem wenn Ihr Modifikationen an einem bereits bestehenden, funktionstüchtigen Objekt vornehmt. Durch Programmfehler wie dem teils fehlerhaften Klebe-System kommt es nämlich immer wieder zu unerklärlichen Fehlfunktionen, die teils auch nicht durch einfaches 'Zurückspulen' wieder rückgängig zu machen sind. Legt deshalb ein umfangreiches Objekt-Archiv an, das sämtliche Versionen eines Mechanismus enthält



PS: Eine Auswahl aus unserem Objekt-Archiv. Spender-Kanonen, Spinnen-Döner und Raketenaufzüge in sämtlichen Evolutionsstufen

LEKTION 6: KLEBE LIEBER UNGEFÄHRLICH

Das Klebe-System von "LittleBigPlanet" ist einer der Hauptgründe für frustrierte Baumeister. Frei hängende Komponenten, die sich von einem Augenblick auf den anderen nicht mehr bewegen lassen, und das Horror-Geräusch von zerplatzender Level-Materie, wenn sich eine komplexe Klebe-Struktur aufzulösen beginnt und das Lebenswerk in sich zusammenfällt, sind die Albträume vieler "LBP"-Architekten. Media Molecule arbeitet angeblich an einem Patch zur Verbesserung der Klebstoff-Statik. Bis der aber erscheint, solltet Ihr folgende Regeln beachten, um das Risiko des plötzlichen Klebe-Terrors zu minimieren: Vermeidet komplexe Klebe-Strukturen. Gerade Levels in luftiger Höhe können Euch in den Wahnsinn treiben, wenn die gesamte Statik an einer Klebenaht hängt, die das Programm aus irgendeinem Grund plötzlich auflöst. Eine Alternative für viele Statikprobleme ist die oft unterschätzte 'Dunkle Materie', die Ihr als Belohnung für ein absolviertes Bau-Tutorial bekommt. Dieses Wundermittel bleibt genau an der Stelle, an der Ihr es platziert habt. Auch in der Luft. Dabei hängt die Tragkraft des Materials nicht von dessen Größe ab. Selbst ein winziger Nagel aus 'Dunkler Materie' kann einen ganzen Level in der Luft halten.



PS3 Das fliegende M-Ausrufezeichen hängt dank 'Dunkler Materie' bombenfest in der Luft. Eine prima Alternative zu komplexen Klebe-Orgien.

LEKTION 7: SPENDER – FLUCH ODER SEGEN?

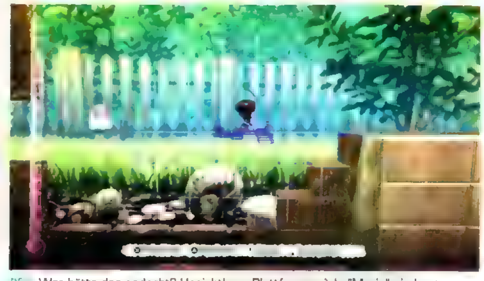
Mit Spendern könnt Ihr Euer Level auf ein ganz neues Komplexitäts-Niveau heben. Die kleinen Füllhörner funktionieren als Kanonen, die brennende Schwefelmaterial-Pfeile oder Bomben verschießen, sie bevölkern ein Level plötzlich mit Gegnern oder bewähren sich als Bauteile einer Kettenreaktion. Allerdings solltet Ihr beim Einsatz der Objekt-Replikatoren folgende Tipps beachten: Die Einstellung für die Frequenz überschreibt die Lebensdauer-Variable. So verschwinden alte Spender-Objekte vor ihrer festgesetzten Lebenszeit, wenn neue erscheinen oder das Maximum gespendeter Objekte überschritten würde. Wollt Ihr außerdem die Gesamtmenge gespendeter Objekte auf eine bestimmte Zahl setzen, musst Ihr diese nach einem Testlauf im Bau-Modus wieder neu einstellen. Der Spender wird nämlich nicht automatisch auf den eingestellten Wert 'aufgefüllt', wenn Ihr in den Spielen-Modus wechselt. Achtet bei der Wahl des Auswurf-Ortes darauf, dass ein gespendetes Objekt den Ausgang eines Spenders nicht verdeckt, sonst bleibt dieser so lange deaktiviert, bis wieder Platz ist. Geht außerdem sparsam mit den Dingern um: Spender, Sticker und Lichtquellen treiben Euer Thermometer in die Höhe!



PS3 Richtfest auf dem M!-Tower! Unzählige Böller-Spender illuminieren das Titelbild unseres Jahres-Rückblickes auf Seite 106.

LEKTION 8: 5 DINGE, DIE EUCH DIE TUTORIALS NICHT VERRATEN

- **Mit R1 und R2 könnt Ihr 'flache' Schichten erstellen sowie 'dicke' Objekte, die sich über bis zu drei Hintergrundebenen erstrecken.**
- **Ihr dürft die Farbe des tödlichen Gases in den Einstellungen von gasförmigen Objekten ändern.**
- **Wenn Ihr horizontale Plattformen aus 'Dunkler Materie' auf deren minimale Höhe bringt, könnt Ihr unsichtbare Stege herstellen.**
- **Spielt ein User-Level mit Canyon- oder Metropolis-Hintergrund durch, um neue Klamotten freizuschalten.**
- **Wenn Ihr das letzte Level des Geschichten-Modus durchspielt, ohne ein Leben zu verlieren, gewinnt Ihr ein 2D-Kostüm!**



PS3 Wer hätte das gedacht? Unsichtbare Plattformen à la "Mario" sind mit 'Dunkler Materie' keine Hexerei!



PS3 Per Schultertaste erschafft Ihr auf Wunsch sehr breite oder hauchdünne Materialien. Toll, um bestimmte Mechaniken vor Spieleraugen zu verbergen.



PS3 Welches Giftgas hättet's denn gern? Farbige Nebelwolken bieten ganz neue gestalterische Möglichkeiten.



PS3 Wer die grundlegenden Logik-Tore zu einfach findet, der sollte sich Randofus Level "Nettys Advanced Logic Lesson" ansehen. Mit Kopfnuss-Garantie

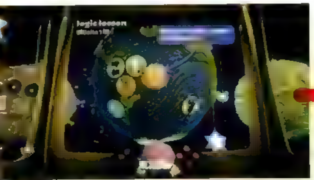
LEKTION 9: NETTY'S LOGIC LESSON

Logische Operatoren klingen nach Mathe oder bestenfalls Informatik und haben ja wohl nichts mit kreativer Level-Bastelei zu tun! Denkste! "Nettys Logic Lesson" war vielleicht nicht das erste "LBP"-Level, in dessen Rahmen die Grundbausteine der modalen Logik und damit die mathematischen Voraussetzungen für jegliche Informatik geschaffen wurden. Der in Brasilien sitzende Level-Autor Randofu lieferte aber mit einem leicht verständlichen Tutorial für Logik-Tore und deren auf Wackelbolzen basierenden Grundmechanik ein leicht zu nutzendes und viel beachtetes Werkzeugset für fortgeschrittene Bastler. Hier werden Euch unterschiedliche Arten von Operatoren erklärt, dann dürft Ihr sie ausprobieren und bekommt sie auch gleich als Belohnung zum Selberbauen. Sehr nützlich ist in diesem Zusammenhang die Möglichkeit, Randofus Level herunterzuladen, um die Einstellung der einzelnen Wackelbolzen unter die Lupe zu nehmen. Was man mit Randofus Logik-Toren machen kann? Zum Beispiel eine Zweispieler-Passage, wie Ihr sie in vielen Entwickler-Levels finden könnt. Erst wenn gleichzeitig zwei Schalter gedrückt werden, aktiviert sich der Belohnungs-Mechanismus, öffnet ein Tor oder spuckt Preisblasen aus. Dazu braucht Ihr einen AND-Schalter. Der OR-Schalter ermöglicht beispielsweise alternative Passagen durch ein Level. Das Tor zum Ausgang öffnet sich, wenn Ihr einen bestimmten Schalter drückt oder einen alternativen Auslöser betätigt, z.B. durch einen Auslöser-Sticker. Per RELAY könnt Ihr ein Signal beliebig splitten und gleichzeitig mehrere weiterführende Mechanismen aktivieren. Kompliziertere Schalterrätsel lassen sich mit dem XOR-Schalter verwirklichen. Hier wird erst ein Ausgangs-Signal gesendet, wenn entweder der eine oder der andere Eingangs-Schalter aktiviert ist, nicht aber wenn beide Schalter gedrückt werden. Per STATE-Element schließlich könnt Ihr BIT-Schalter ein- und ausschalten und damit die Grundlage des binären Codes in "LBP" simulieren. Leider fehlt uns hier der Platz und der Doktorgrad in Mathematik, um die Möglichkeiten und Funktionsweisen der Logik-Operatoren in aller Ausführlichkeit zu diskutieren. Wenn Ihr aber Ambitionen habt, Levels auf professionellem Niveau zu erschaffen, können wir Euch Randofus Level "Netty's Logic Lesson" sowie die auf Kolben basierenden Tore aus "FREE Building Tools: Logic Gates" des nicht minder begabten Autors dude11d wärmstens ans Herz legen.



PS3 Geniale Tüftelarbeit: Das Level "Little Big Calculator" ist ein Taschenrechner aus unzähligen übereinandergetürmten Magnetschalter-Kolben

Unter Amateur-Entwicklern gibt es übrigens eine Diskussion, ob sich die verwendeten Bauteile solcher Operatoren besser mit Wackelbolzen oder Magnetschaltern an Kolben realisieren lassen. Die Bolzen gelten gemeinhin als robustere Konstruktion und lassen sich ohne großen Aufwand an beliebigen Stellen platzieren. Kolben müssen dagegen an individuelle Situationen angepasst werden, brauchen aber weniger Speicherplatz und sind etwas schneller als die Bolzen. Dass man auch mit Kolben verblüffende Rechenoperationen bewerkstelligen kann, beweist jedenfalls das Level "Little Big Calculator". Hier könnt Ihr einfache Additionen und Subtraktionen ausführen lassen. Nur im Minusbereich gibt der Rechenknecht auf. Danach geht es per Jetpack in die Schaltkreise des Monstrums. Schicht auf Schicht von Magnetschalter-Kolben wurden akribisch angeordnet und lassen Euch vor Ehrfurcht erschauern. Wer weiß, welche technischen Wunderwerke Tüftler dieses Kalibers uns in Zukunft schenken werden? Wir dürfen gespannt sein. Logisch!



PS3 Mit dem Suchbegriff 'Logic Lesson' findet Ihr unter anderem Randofus Level.



PS3 ... hier werden Euch die rudimentären Funktionsweisen der Operatoren erklärt, die Ihr danach...



PS3 ... als Belohnung einsacken und mit etwas Übung selbst verwenden könnt

WipEout HD

Fotoshooting der Zukunft: So erstellt Ihr in Sonys Zukunftsraser die schönsten Schnappschüsse.

SPIELSPASS

Entwickler	Sony Liverpool, UK
Hersteller	Sony
Preis	18 Euro
Test	Ausgabe 12/08

9

Ihr kennt die Strecken von "WipEout HD" auswendig und könnt uber die Phantom-Klasse nur lachen? Wie wär's mit einer neuen Herausforderung? Im Fotomodus knipst Ihr Schnappschüsse ohne großen Aufwand, doch für echte Kunstwerke braucht es Geduld. Wir laden Euch ein zur virtuellen Fotosafari.

Momentaufnahme

Bei den schnellen Rennen bleibt nur wenig Zeit, den Auslöser – sprich die Start-Taste – zu betatigen. Wählt deshalb die langsamere Venom- oder Flash-Klasse. Gut, wenn Ihr die Karriere durchgespielt habt. Dann stehen Euch schicke Metallic-Lackierungen für alle Gleiter zur Verfugung, um Aufnahmen einen edlen Look zu verleihen (Bild 1).

Habt Ihr den richtigen Moment erwischt, sucht Ihr im Fotomodus zuerst die richtige Perspektive. Hier kommt es auf eine ansprechende Bildkomposition an. Gegnerische Schiffe oder spektakuläre Hintergrunde (Bild 2) peppen jede Aufnahme auf. Mehr Dramatik bringt eine Ansicht von unten (Bild 3). Neue Perspektiven eroffnen sich durch ruckwarts befahrbare Strecken. Dann schraubt Ihr an den Einstellungen (siehe Kasten unten). Spielt ausgiebig mit den Einstellungen herum, bevor Ihr das Motiv knipst

Licht als Werkzeug

Besonders reizvoll sind Actionszenen. Positionsrangeleien und der Einsatz von Waffen geben ein dankbares Motiv ab. Um den richtigen Moment abzupassen, achtet auf die Frauenstimme, die von Gegnern abgefeuerte Waffen ankündigt. Das Einfangen von Explosionen ist oft Glueckssache, aber lohnenswert. Schließlich beleuchten diese die Szenerie eindrucksvoll – gerade auf Nachtstrecken und bei Innenarealen Auch Raketen, Bomben und Erdbeben eignen sich als unkonventionelle Lichtquellen. Besonders wirkungsvoll ist ein hoher Kontrast und Bewegungsunschärfe (Bild 4). Die lilafarbenen Lichtblitze auf den Magnetfeldern der Strecken Metropia und Moa Therma sind ebenso ein Hingucker (Bild 3).

EFFEKTSPIELEREIEN IM FOTOMODUS

Kamera

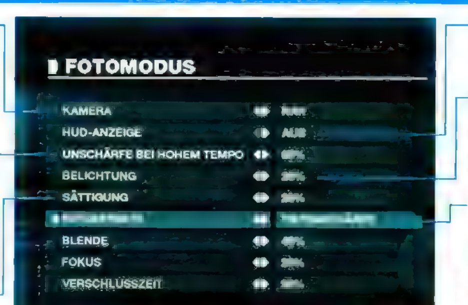
Bei den drei wahlbaren Kameraperspektiven (Intern, Nah, Strecke) birgt 'Nah' die meisten Moglichkeiten Nur hier könnt Ihr die Sicht drehen, die Kamera bewegen (Viereck halten) und die Kameraneigung justieren. Letzteres bringt mehr Dynamik ins Spiel

[illegible]

Die zuschaltbaren Lichtstrahlen umranden die Aufnahme und erzeugen ebenso mehr Dynamik – nur möglich bei abgeschalteten Fotoeffekten

Sättigung

Hier gilt Weniger ist mehr Farbubersättigte Bilder wirken augenfeindlich – es sei denn, Ihr kombiniert hohe Werte mit Fotoeffekten wie Bewegungsunscharfe Ebenso reizvoll sind stylische Schwarzweiß-Aufnahmen aber nur wenn der Schnappschuss bereits einen hohen Kontrast aufweist



HUD Anzeige

Fur schonere Fotos schaltet die Bildschirm-Anzeigen besser aus

Belichtung

Mit hoheren Werten bringt Ihr helle Bildbereiche zum Gluhen. Setzt die Belichtung aber nur dezent ein sonst gehen viele Bilddetails verloren

[illegible]

Mit der 'Tiefenunscharfe' softet Ihr Hintergrunde ab, um Objekte im Vordergrund herauszuheben Stellt dazu den Fokus auf Euer Ziel (angezeigt durch eine dunne rote Linie) und zieht den Blendenwert hoch Alternativ nutzt Ihr die 'Bewegungsunscharfe' die Ihr wahlweise fur das Schiff oder die Strecke aktiviert So konnt Ihr die hohe Spielgeschwindigkeit visualisieren Kombiniert hohe Verschlusszeiten mit großer Sattigung und Belichtung, um den Hintergrund in ein Lichtermeer zu verwandeln

In den Zone-Rennen lohnt sich mehrmaliges Befahren, denn hier wechselt ständig die Beleuchtung der Strecke. Spektakulär wird es ab der 'Rapier'-Klasse: Hier säuft die Umgebung in einem rötlichen Glühen ab (Bild 5)

Hoch hinaus

Für ungewohnte Perspektiven nutzt Ihr einen Bug. Nehmt eine schnelle Rennklasse wie Rapier oder Phantom und schaltet den Pilotenassistenten ab. Nun rammt Ihr mithilfe eines Turbos möglichst senkrecht die Streckenbegrenzung – Haarnadelkurven eignen sich hier am besten. Mit etwas Glück hüpft Euer Gleiter einige Meter in die Luft. Nutzt den Moment, um ein schickes Panorama-Foto zu knipsen (Bild 6)

Bildertausch

Alle gespeicherten Fotos landen auf der PS3-Festplatte – und zwar in der Auflösung, in der Ihr "WipEout HD" spielt. Bei 1080i oder 1080p warten also 1920 x 1080 Pixel große JPG-Bilder im Foto-Register des XMB-Systemmenüs. Diese dürft Ihr umgehend als Hintergrundbild einsetzen (per Dreieck-Taste). Alternativ exportiert Ihr die Dateien auf einen angestöpselten USB-Stick bzw. eine externe Festplatte. Dann könnt Ihr die Bilder am PC bzw. Mac weiter bearbeiten (siehe Kasten unten), ausdrucken oder im Internet veröffentlichen. Habt Ihr keinen eigenen Webspace, präsentiert Ihr Eure Kreationen zum Beispiel auf www.deviantart.com oder www.bildupload.com. *ts*

DER LETZTE SCHLIFF

Um alles aus den Aufnahmen herauszuholen, nutzt Ihr eine Bildbearbeitungssoftware wie z.B. Photoshop oder das kostenlose Gimp (www.gimp.org). Zuerst zieht Ihr mit der Tonwertkorrektur helle und dunkle Töne ins richtige Verhältnis. Dann schärft Ihr die oft weichgezeichneten Fotos etwas nach (unter Filter/Scharfzeichnungsfilter). Mit der Farbbalance erzeugt Ihr schließlich eine neue Bildstimmung – von kühlem Blau bis zu warmen Rottönen. Erstellt zusätzlich eine neue Ebene über der vorhandenen und füllt diese mit einem Farbverlauf. Dann stellt Ihr die Füllmethode von 'Normal' auf 'Weiches Licht' oder 'Farbton', um dem Bild die entsprechende Farbnote (rechts) zu verleihen. Auch hier gilt: Probiert mit Filtern sowie Farbeinstellungen herum und kombiniert verschiedene Ebenen, um immer wieder überraschende Resultate zu erhalten. Optional schneidet Ihr das Hauptmotiv aus oder radiert den Hintergrund weg. Schließlich beschriftet Ihr Eure Kreation mit einem coolen Zeichensatz. Fertig ist das Traum-Wallpaper!




12/08 bis 1/09
SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE
AUSGABE 14 CyberMedia € 3,50
Schweiz sfr 7,00 / Österreich € 4,00 / BeNeLux € 4,15
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,75
MOBILE GAMER
MOBILE GAMER
Spiele für die Familie
14 Titel im Test: Powerquiz
Nichtraucher-Coach • 4x Sophie
High School Musical 3 • Buzz
LocoRoco 2
Größer, bunter, besser? Zweiter
Auftritt von Sonys Knuddelwesen
Pokémon Ranger
Star Ocean
First Departure
Test und Tipps:
Die stimmungsvolle
Weltraum-Odyssee dockt auf der PSP an
Spectrobes
Sammelsucht:
Der neue Pokémon-Herausforderer im Test
Castlevania
Order of Ecclesia
Test & Tipps:
Fantastische Mischung
aus Action & Abenteuer –
Dracula bittet zu Tisch!
Sensation
DSi
DS-Nachfolger
im Test

"Super Stardust" für unterwegs

SPIEL • Endlich wieder ein richtig gutes Download-Game für die PSP. "Super Stardust Portable" ist zwar 'nur' eine Umsetzung des PS3-Vorbilds, doch die explosive Mischung aus "Asteroids" und "Robotron" macht auch mobil eine vorzügliche Figur. Die knallige Grafik mit schicken Explosionen bringt den Kugeleffekt des Hintergrunds nicht mehr so gelungen rüber, bleibt aber stets flott und sieht toll aus. Auch die Steuerung funktioniert überraschend gut, obwohl zwangsläufig kein zweiter Stick für die Schussrichtungen zur Verfügung steht. Ein frischer Spielmodus, bei dem nicht geballert werden darf, sowie variable Schwierigkeitsgrade machen "Super Stardust" zum vergnüglichen Knaller für unterwegs. Die 8 Euro für den bereits erhältlichen Download lohnen sich auf jeden Fall.



"Mirror's Edge" wird knallbunt



Realität? Ach was! Die neuen Levels setzen auf Fantasie.

ZUSATZ-INHALT • Wer alle Szenarien des Parcours-Abenteuers im Schlaf abklappern kann, darf sich auf neue Herausforderungen im Januar freuen. Dann veröffentlicht Electronic Arts einen Satz neuer Zeitrennen, die den ungewöhnlichen Grafikstil ins Abstrakte führen. Statt durch weiße Hochhauswelten zu klettern, bewegt Ihr Euch in bunten Labyrinthen, die durch freischwebende Blöcke gekennzeichnet sind. So werden neben einer ungewohnten Optik auch besonders knifflige Hindernispassagen möglich. Für ca. 10 Euro erhaltet Ihr sieben Szenarien, PS3-Spieler dürfen zudem Xbox-360-Kollegen eine lange Nase zeigen: Sie bekommen eine zusätzliche Map exklusiv – und gratis!

Landerweiterung bei "Fable II"

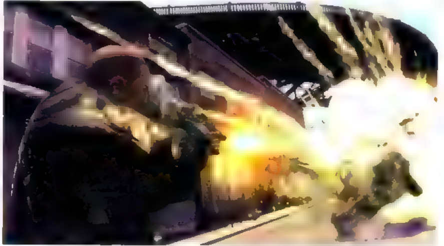
ZUSATZ-INHALT • Peter Molyneux' Fantasy-Abenteuer schickt Euch in unbekannte Gegenden. Das 10 Euro teure "Knothole Island"-Add-on bietet von allem etwas mehr: In der frischen Umgebung stürzt Ihr Euch auf drei neue Quests, könnt ein halbes Dutzend weitere Waffen kaufen und Euer Aussehen ändern. Zahlreiche Tränke erlauben u.a. rapide Gewichtsabnahme. Alternative Klamotten wie Ritterrüstungen oder sogar Bikerwesten sorgen für Abwechslung in der Garderobe. Wer der Welt schon immer gerne zeigen wollte, dass er ein besonders toller "Fable II"-Held ist, kann das nun tun: Rund 50 High-Score-Listen dokumentieren ab sofort online Eure Leistungen. Die hohe Qualität etwa einer "Shivering Isle"-Erweiterung von "Oblivion" erreicht "Knothole Island" nicht, aber wer die "Fable II"-Welt mag, kriegt hier soliden Nachschub.



360 Neue Insel, neue Möglichkeiten: "Knothole Island" steht zur Erkundung bereit

"GTA IV": Fortsetzung folgt

ZUSATZ-INHALT • Nach mehreren Verschiebungen stehen die wichtigsten Fakten zur ersten der beiden Xbox-360-exklusiven Download-Episoden für "Grand Theft Auto IV" fest. Das neue Kapitel heißt "The Lost and Damned", erscheint am 17. Februar und schickt einen Biker als neue Hauptfigur an den Start. Neben der neuen Handlung, die etwa ein Viertel so lang wie die vom Hauptspiel sein soll, kommen frische Waffen, Mehrspieler-Modi und Musikstücke hinzu. Eine räumliche Ergänzung des Stadtbereichs gibt es leider nicht, auch den Preis hat Rockstar noch nicht verraten.



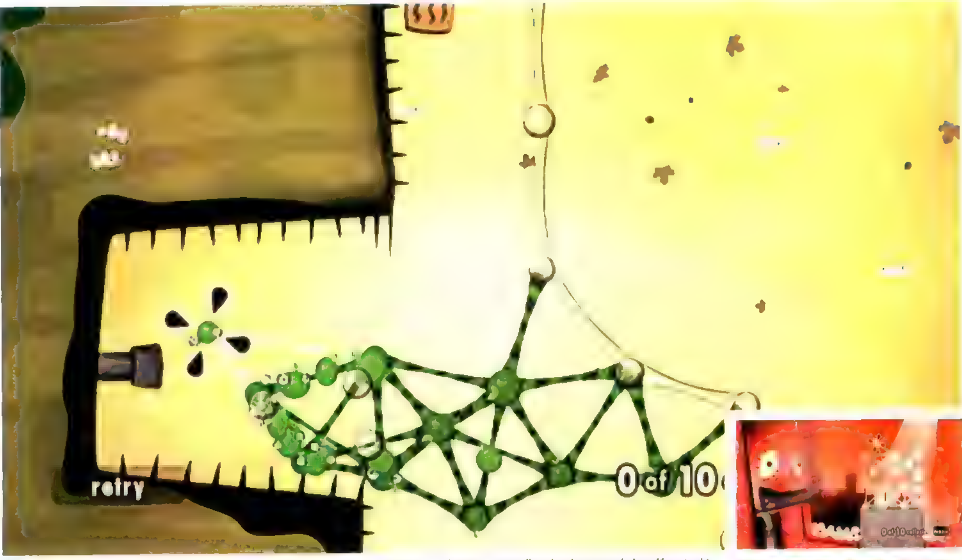
360 Biker Johnny Klebitz löst Probleme auf Biker-Art

ONLINE-TICKER »

Die knifflige Rettungshilfe-Rätselei "Exit" bekommt Nachwuchs: Den zweiten Teil auf der PSP gab es nie in Deutschland – er feiert demnächst auf dem Xbox Live Marktplatz seine Premiere. Electronic Arts versucht sich am Revival des Spaß-Eishockeys: "3 on 3 NHL Arcade" erscheint im Februar als Download für Xbox 360 und PS3 +++ UMD-Verzicht? Künftig sind alle neuen PSP-Spiele von Sony zeitgleich auch als etwas günstigere Downloads erhältlich – den Auftakt macht "LocoRoco 2" für 30 Euro.

World of Goo

Wii Geschicklichkeit



Wii Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt: Um die Goos zum Ausgangsrohr zu geleiten, müsst Ihr ein abenteuerliches Konstrukt erstellen, bei dem es auf die Statik ankommt – sonst droht der Stacheltod!

Seit wir Euch "World of Goo" in MAN!AC 06/08 als eine der Spiele-Innovationen 2008 vorstellten, hat sich einiges getan: Zwischendurch gingen die Vertriebsrechte an RTL Games, die eine Veröffentlichung als DVD-Titel in Europa planten. Weil aber der WiiWare-Start in den USA so erfolgreich verlief, überlegten es sich die Entwickler von 2D Boy wieder anders. Das Resultat: Das Spiel gibt es auch bei uns in Kürze als günstigen Download zu kaufen.

Auch sonst schert sich "World of Goo" wenig um gängige Konventionen. Der eigenwillige Grafikstil wird konsequent durchgezogen – sehr reizvoll, wenn es mal etwas anderes als Bonbonfarben und japanophile Kopffüßler sein darf. Das Gewusel der im Mittelpunkt stehenden Goo-Bälle erscheint für ahnungslose Zuschauer konfus, doch dahinter steckt System. Die runden Kullerer mit ihren Glubschaugen dienen als Grundlage für eine quirlige Neuinterpretation des Brückenbauer-Konzepts. Jedes Wesen kann als Teil für architektonische Bauwerke genutzt werden. Durch ihre klebrige Natur taugen die Bälle bestens dafür, untereinander elastische Streben aufzubauen und somit wacklige, aber doch halbwegs stabile Konstruktionen zu bilden. Per Remote deutet Ihr auf den Bildschirm und greift einen Goo auf Knopfdruck. Positioniert ihn an der gewünschten Stelle und lasst los, schon verbindet er sich mit Kollegen in der näheren Umgebung. Damit Ihr nicht planlos herumhantieren müsst, helfen transparente Einblendungen, die verdeutlichen, welche Streben der Glubscher erzeugen wird.



Wii Von alleine wurde die Goo-Brücke niemals halten. Zum Glück könnt Ihr die Totenköpfe als Stützpfeiler missbrauchen

Hinter dem simplen Konzept steckt viel Komplexität: Weil sich die Goos untereinander physikalisch korrekt verhalten und die Schwerkraft berücksichtigt wird, könnt Ihr nicht einfach wild bauen. Nur wer auf Faktoren wie Gleichgewicht und Umwelteinflüsse achtet, hat Erfolg. In manchen Levels reichen simple Konstruktionen, ein anderes Mal müssen aufwändige Bauwerke errichtet werden, um gefährliche Hindernisse zu umgehen. In den fünf Welten warten viele Situationen: So entdeckt Ihr neue Goo-Arten, die flexibler einsetzbar sind oder maximal eine Strebe bilden können. Luftballons helfen bei strategisch geschickter Platzierung, die Schwerkraft zu kompensieren. Streichholz-Goos verpuffen bei Flammenkontakt zu Asche – was durchaus absichtlich genutzt werden kann.

"World of Goo" ist anspruchsvoll und doch zugänglich, ungewöhnlich und doch verständlich. Einen besseren WiiWare-Titel haben wir noch nicht gespielt, auf PS3 und Xbox 360 gibt es nichts Vergleichbares. Egal, wie voll Euer Wii-Speicher schon ist – dafür solltet Ihr unbedingt Platz freischaufeln. *us*









Wii Vorausschauende Planung ist Pflicht: Hier musst Ihr erst die Schranke für einen Riesengoo öffnen. Treibt ihn dann über wacklige Stege voran und vermeidet Abstürze

SPIELSPASS **10**

Entwickler	2D Boy, USA
Hersteller	2D Boy
Preis	15 Euro

Söldner-X: Himmelsstürmer

PS3 Shoot'em-Up 6



PS3 Mit Power-Ups schießt der Pulse auch nach schräg unten

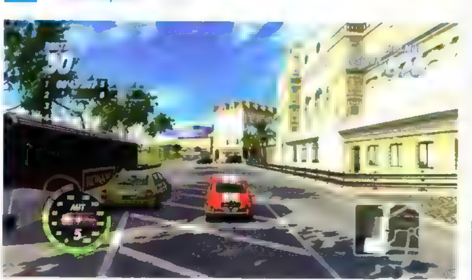
PS3 Der zweite Level ist trotz des fairen Endgegners zu schwer – zum Glück arbeiten die deutschen Entwickler schon an einem Patch mit dem heiß ersehnten (aber fies benannten) Schwierigkeitsgrad 'Loser'

Dieses Spiel lebt von seiner Grafik – ein Fazit, das nur auf wenige Shoot'em-Ups zutrifft. Untermalt von chilligen Klängen des deutschen Komponisten Rafael Dyll fliegt Ihr mit dem 'Himmelsstürmer' durch wunderbar detaillierte Welten und erfreut Euch an fetten Effekten sowie knackscharfen Texturen. Mit Stick oder Steuerkreuz navigiert Ihr problemlos durch üppige Regenwälder, zerstörte Städte oder düstere Maschinenkomplexe. Im Gegensatz zu vielen Genre-Kollegen verfügt Euer Gleiter bei "Söldner X" über eine Lebensleiste – Euer Schiff verträgt durchaus einige Treffer. Und die werdet Ihr definitiv kassieren: Während Ihr im zu langen ersten Level kaum gefordert seid, ist schon die zweite Welt mit ihren vielen Hindernissen, engen Korridoren und schlecht zu erkennenden Feinden – selbst auf 'Very Easy' – eine echte Herausforderung. Ein Lerneffekt (und Continue-Zuwachs) stellt sich zwar mit der Zeit ein, dennoch tun "Söldner X" die schwachen Basiswaffen und das teils unfaire Leveldesign nicht gut. Der Zwang zum Waffenwechsel ist Geschmackssache – weil Eure Geschütze überhitzen, müsst Ihr regelmäßig zwischen 'Pulse' und 'Beam' wechseln. Praktischerweise verhilft Euch das zu hohen Punktzahlen, da Ihr so Chains aneinanderreiht. *ms*



GTI Club+

PS3 Rennspiel frei



PS3 Das Mittelmeer-Ambiente setzt die namenlose Küstenstadt prima in Szene – am zu knappen Umfang ändert das allerdings nichts

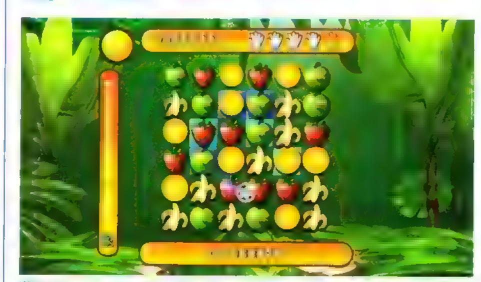
Kleine Geschichtsstunde: "GTI Club" erblickte 1997 als Spielautomat das Licht der Welt und erwies sich als netter, aber letztlich unbedeutender Arcadeflitzer. Für die PS3-Neuauflage wurden die Spezialisten von Sumo Digital (u.a. "OutRun 2") engagiert, das Ergebnis beweist aber nur eins: Wenn die Vorlage nicht viel hergibt, wird auch zehn Jahre später nichts wirklich Spannendes draus. Ihr flitzt mit Minis und ähnlichen Kleinwagen in einem hübschen Städtchen an der Côte d'Azur herum – fertig. Drei fast identische Varianten eines Kurses sind einfach zu wenig, auch die optionale freie Fahrt erschöpft sich durch das kleine Straßennetz bald. Online sorgen mehr Modi für etwas Pfiff, aber schlussendlich ist der Raserhappen für den (happigen) Preis zu schnell verdaut. *us*

SPIELSPASS 5

Entwickler Sumo Digital, UK
Hersteller Konami
Preis 13 Euro

Bang!

Wii Denkspiel frei



Wii Klick und weg: Durch wildes Rumgeklicke kommt Ihr nur anfangs ans Ziel. Später sollte das Entfernen der Hintergrundplatten besser geplant werden

"Bang!" mag so aussehen, ist aber kein direkter Klon von "Bejeweled" – sondern einer von "Jewel Quest". Was der Unterschied ist? Bei Letzterem geht es zusätzlich darum, Hintergrundplatten loszuwerden, indem die daraufliegenden Objekte gruppiert werden. Das übliche Wechseln zweier nebeneinanderliegender Felder wäre eine zu dreiste Kopie, daher wird die Sache hier einfacher gelöst: Klickt auf ein Symbol, das mindestens zwei gleiche Nachbarn hat, schon sind alle weg. Das funktioniert tadellos, zumal Ihr in Notfällen einzelne Felder auch so wegwerfen dürft. Trotzdem langweilt die Sache schnell, denn es fehlt jegliche Herausforderung und Abwechslung. Die Grafiksets ändern sich hin und wieder, aber andere Spielmodi? Fehlanzeige. *us*

SPIELSPASS 4

Entwickler Engine Softw., USA
Hersteller Engine Software
Preis 6 Euro

Super Street Fighter II Turbo HD Remix

PS3 360 Beat'em-Up



PS3 "2 Schlagkombo" – die Lokalisierung ist nicht überragend. Die an sich informativen Erklärungen geraten auf Deutsch unfreiwillig komisch. Habt Ihr Englisch als Systemsprache eingestellt, bekommt Ihr entsprechend englische Texte serviert

Immer wieder verschoben, endlich da: Capcom beglückt alle Beat'em-Up-Enthusiasten mit einer aufgebohrten Version des 15 Jahre alten Prügel-Evergreens "Super Street Fighter II Turbo". Der Namenszusatz "HD Remix" ist dabei wörtlich zu nehmen: Zusammen mit dem Entwickler Backbone, dem Comic-Studio Udon und dem Spieldesigner David Sirlin, seines Zeichens langjähriger "Street Fighter"-Spieler und Mitorganisator des 'Evolution'-Turnieres, hat Capcom den Titel aufgepäppelt und für die nächsten 15 Jahre fit gemacht.

Die offensichtlichsten Änderungen sind optischer Natur: Sämtliche Grafiken wurden neu in HD-Auflösung gezeichnet. Die Kämpfe sehen jetzt wie einer der stylischen Udon "Street Fighter"-Comics in Bewegung aus. Wem der neue Stil nicht zusagt, der schaltet die alten 16-Bit-Sprites an, muss aber weiter mit den neuen Hintergründen leben. Zweite Änderung: der Soundtrack. Die Overclocked-Remix-Community hat die Songs neu interpretiert und klangtechnisch modernisiert. Auch hier schalten Nostalgiker alternativ den Original-Soundtrack an. Die Abspänne der Charaktere wurden überarbeitet und teilweise umgeschrieben.

Nörgler und Technik-Fetischisten packt beim Anblick von "Street Fighter II HD" aber erst einmal das kalte Grauen – die Animationen sind die gleichen wie vor 15 Jahren! Aber aus gutem Grund: Das Kampfsystem sollte erhalten bleiben, inklusive der wertvollen Frame-Daten der Moves. Doch auch hier greift das "Remix"-Credo: Backbone hat sich Spielsystem und jeden der 17 Charaktere einzeln vorgenommen und an der Spielbalance gefeilt. Die Änderungen reichen dabei von leichten Frame-Modifikationen über Prioritäts-Anpassungen von Moves bis zu vereinfachten Eingabekommandos. Das Spiel ist für Neulinge leichter zugänglich, bietet ein ausgeglicheneres Spielerlebnis und einen nicht mehr unmenschlich schweren Solo-Modus.

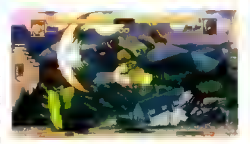


360 Bei Dee Jay wurde vor allem der 'Machine Gun Punch' modifiziert. Zwar schützt der jetzt vor Feuerbällen, macht aber weniger Schaden

Der Turnier-Charakter ist dem Titel aber durch und durch anzumerken: Freispielbare Boni oder verschiedene Spielmodi gibt es nicht. Single- und Multiplayer sind die einzigen Spielvariationen, wobei bei Letzerem die Online-Komponente besonders wichtig ist. Im PSN hakt es hier aber teilweise sehr und Verbindungsabbruche überschatten das ansonsten tadellose Online-Erlebnis. Die Veröffentlichung in Europa sollte aber die amerikanischen Server entlasten und für stabilere Duelle sorgen.

Mit dem "HD Remix" beschert uns Capcom ein fantastisches und stylisches Beat'em-Up von "Street Fighter"-Fans für "Street Fighter"-Fans und alle, die es werden wollen. Nicht mehr, aber auf keinen Fall weniger! *jk*









360 Wie früher, nur schöner. Auf den unteren beiden Bildern seht Ihr den Unterschied zum Original von 1993

SPIELSPASS 8

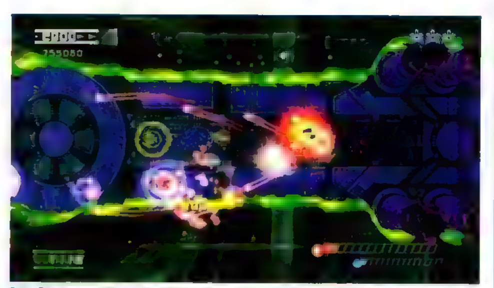
Entwickler: **Capcom, USA**
Hersteller: **Capcom**
Preis: **15 Euro**

Astro Tripper

PS3 Shoot'em-Up 6



PS3 Der Standardschuss macht das Zielen leichter. Unser Tipp: Den Knopf nicht gedrückt halten, sondern laufend triggern, dann wird die Ballerfrequenz höher.



PS3 Die krumm fliegenden Alternativgeschosse sehen spektakulär aus, sind aber ungenauer und nur bei Gegnern zu empfehlen, die nicht direkt konfrontiert werden.

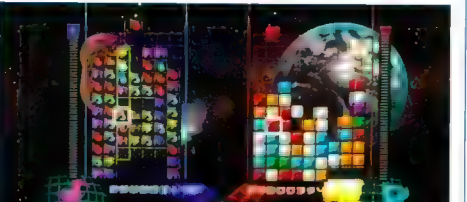
Das Entwicklerduo von PomPom hat ein Problem: Ihre "Mutant Storm"-Downloadspiele auf der Xbox 360 sind eigentlich sehr gut - stehen aber im Schatten des ähnlich gestalteten "Geometry Wars". Darum versuchen sich die Spezialisten für bunt-psychedelische Ballerspiele jetzt auf der PS3 und reaktivieren dafür ihr erstes Projekt, das es vorher nur auf PC gab. Der Grafikstil von "Astro Tripper" erinnert an "Mutant Storm", der Spielablauf ist aber gänzlich anders und lässt sich am ehesten mit dem C64-Oldie "Uridium" vergleichen. Ihr lenkt einen kleinen Gleiter durch in beide horizontale Richtungen scrollende, schlauchförmige Levels. Auf Eurer Patrouille geht es nur darum, alle auftauchenden Angreifer wegzuballern. Dazu wechselt Ihr zwischen zwei Schussarten (gerade und gekrümmt) und setzt auf die Mobilität Eures Gleiters. Der kann nämlich blitzschnell wenden, allerdings nur auf Knopfdruck – das ist effektiv, aber auch ungewöhnlich.

Ebenso konsequent abseits der wieder in Mode gekommenen "Robotron"-Norm wurde das Geballere gestaltet. Ihr schießt stets nur nach links oder rechts, weshalb sich Angreifer von oben und unten straflos nähern können, wenn Ihr nicht aufpasst. Mit 14 Levels in vier Szenarien, die zudem alle knappen Zeitlimits unterliegen, ist "Astro Tripper" als bekömmlicher Ballerhappen konzipiert, was sich auch im günstigen Preis widerspiegelt. Diese Aufgabe erfüllt das schick anzusehende Shoot'em-Up problemlos und wird damit zur gelungenen PS3-Premiere von PomPom. *us*



Meteos Wars

360 Geschicklichkeit frei



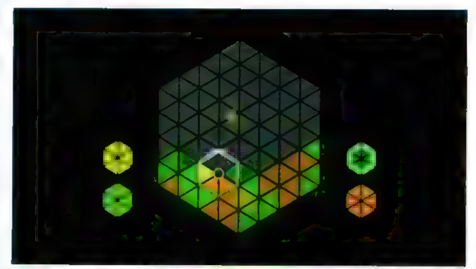
360 Bunt, aber trotzdem übersichtlich: "Meteos Wars" verzichtet auf grafische Exzesse, so behaltet Ihr die Symbole besser im Blick.

Die fleißigen Recycling-Experten rund um Kult-Designer Tetsuya Mizuguchi (u.a. "Rez HD") bringen bereits die dritte Handheld-entwicklung als Download-Neuauflage für die großen Konsolen an den Start. Im Gegensatz zu "Lumines" und "Every Extend Extra" stammt das portable Original jedoch vom DS – was sich prompt als größtes Handicap erweist. Denn das Grundprinzip, drei Blöcke durch vertikales Verschieben aneinanderzureihen, damit die darüberliegenden Steine aus einer Röhre geschossen werden, ist prinzipiell gut. Allerdings nur, wenn es mit flinker Stylus-Kontrolle kombiniert wird. Die Pad-Steuerung ist einfach zu unsauber und zu träge, um dem flotten Konzept gerecht zu werden. Schade, das macht einen potenziellen Knaller zum mittelprächtigen Erlebnis. *us*



Art Style: Rotohex

Wii Denkspiel



Wii Die größte Designsünde des GBA-Vorbilds wurde nicht verbessert: Einige Farben sind sich sehr ähnlich, was schnell mal zu Verwechslungen führt.

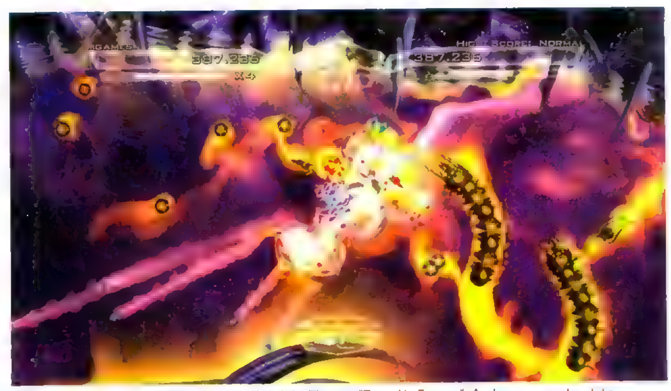
Eines der letzten und zugleich reizvollsten GBA-Projekte von Nintendo war die "bit generations"-Serie (siehe MAN!AC 11/06), die es leider nie in den Westen schaffte – bis jetzt. Als WiiWare-Umsetzung feiern einige der minimalistisch-abstrakten Experimentalspiele ihre Premiere unter dem "Art Style"-Banner. "Rotohex" hörte ursprünglich auf den Namen "Dialhex", blieb ansonsten aber gleich: Dreht mit dem Cursor die herunterfallenden Dreiecke im Spielfeld so, dass sich ein gleichfarbiges Sechseck ergibt und verschwindet – fertig. Mehr steckt nicht dahinter, trotzdem unterhält das einfache Konzept eine Weile. Dauerhaft fehlt jedoch etwas der Reiz, zumal außer mehr Farben keine neuen Elemente hinzukommen – im Duell motiviert der Knobler allerdings länger. *us*

SPIELSPASS
Entwickler Skip, Japan
Hersteller Nintendo
Preis 6 Euro
5

PowerUp Forever

PS3 **360** Shoot'em-Up 6

Ein Ballerspiel von Namco-Bandai? Und dann mit so einem schragen Namen? Das kann doch nur von einer Truppe durchgeknallter Japaner sein! Klingt plausibel, ist aber verkehrt: Entwickelt hat es Blitz Arcade, ein Team aus England. Hinter dem skurrilen Titel verbirgt sich ein krachiges Shoot'em-Up, das sich von diversen Genregrößen Anleihen nimmt, das Ganze mit weniger naheliegenden Inspirationsquellen vermengt und eine stilvolle Grafik obendrauf setzt. Die abstruse bis kaum existierende Hintergrundstory außen vor gelassen, bekommt Ihr hier eine Ballerei mit der bewährten Doppelstick-Steuerung: Ein Knuppel dient zum Bewegen, der andere bestimmt die Schussrichtung.



360 Buntes Ballern. Die stilvolle Grafik ist das dicke Plus von "PowerUp Forever". Auch wenn manchmal die Übersicht leidet, motivieren die fließenden Farbübergänge und schicken Designs zum Weiterspielen

So schippert Ihr durch die Gegend und erledigt Aliens aller Art. Um weiterzukommen, müsst Ihr bestimmte Feinde erlegen, die an die Metallinsekten aus den "Matrix"-Filmen erinnern. Damit füllt Ihr einen Alarm-Balken, der den Levelwachter anlockt. Kriegt Ihr diesen klein, bekommt Ihr bessere oder neue Bewaffnung und wachst um ein Stück, bevor es in die nächste Runde geht. Dieser Kniff erinnert an "flow", denn so verändert sich laufend das Szenario: Anfangs gefährliche Feinde werden klein und unbedeutend. Dafür nehmen Euch große Brocken aufs Korn, die Euch anfangs ignoriert haben. Überwältigend originell ist das trotz allem nicht, doch es gibt noch die sehenswerte Grafik. Der ungewöhnliche Grafikstil aus grellen Farben und Pastelltönen mit Nachzieheffekten, die an verlaufende Aquarellfarben erinnern, sieht nicht nur toll aus. Weil sich die Zusammenstellung mit jedem Level ändert, steigt auch die Neugier, was wohl als Nächstes auf einen wartet. *us*

SPIELSPASS 7
Entwickler **Blitz Arcade, UK**
Hersteller **Namco-Bandai**
Preis **10 Euro**

Art Style: Orbient

Wii Geschicklichkeit



Wii Die gepunkteten Linien helfen bei der Orientierung – sie zeigen die auf Euch wirkenden Anziehungs- und Abstoßungskräfte an

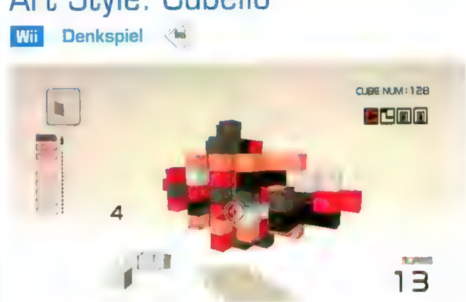
Auch "Orbient" bekam einen neuen Namen: Es hieß ursprünglich "Orbital" – das ist wie beim "Rotohex"-Kollegen auf der linken Seite die einzige nennenswerte Änderung. Ihr übernehmt die Obhut eines kleinen Himmelskörpers, der durch ein Planetensystem treibt. Sammelt dabei andere, blau gefarbte Brocken ein, um immer großer zu werden, bis schließlich das Zielgestirn absorbiert werden kann. Gesteuert wird nur über zwei Knöpfe: Mit einem lasst Ihr Euch von den Planeten anziehen, der andere sorgt für Abstoßung. Weil diese Kräfte realistisch umgesetzt wurden, ergibt sich ein kniffliges und reizvolles Spiel, bei dem gute Planung und Einschatzung von Flugbahnen Trumpf ist. Optisch ist "Orbient" schlicht, aber die originelle Grundidee macht das locker wett. *us*



SPIELSPASS 7
Entwickler **Skip, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **6 Euro**

Art Style: Cubello

Wii Denkspiel



Wii Ihr seht den Klotz vor lauter Blocken nicht. Bei "Cubello" musst Ihr öfter nach Gefuhl agieren, weil das angepeilte Ziel nur schwer zu erkennen ist

"Cubello", die einzige Neuentwicklung im "Art Style"-Trio, setzt auf 3D-Grafik, die ein GBA so nicht hinbekommen hätte – allerdings mehr aufgrund mangelnder Auflösung als Rechenleistung, denn aufwändig ist die Optik nicht. Ihr seht ein ständig rotierendes Gebilde, das aus bunten Würfeln besteht. Schießt per Zielkreuz Blocks aus Eurem Magazin darauf – berühren sich mindestens vier gleiche Würfel, verschwinden sie. Erschwerend kommt hinzu, dass durch Eure Aktionen ständig die Drehrichtung wechselt und so die Orientierung schwerer fällt. Das minimalistische Design hat seinen Charme, doch insgesamt fällt die Knobelei etwas sperrig aus, zumal Roulette-Elemente ständig Zufall ins Spiel bringen. So bleibt eine interessante Grundidee mit Macken. *us*

SPIELSPASS 6
Entwickler **Skip, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **5 Euro**

A Kingdom for Keflings

360 Aufbau-Strategie



360 Ihr seid der Macher im Kefling-Reich. Marschiert Ihr mit Eurem Xbox-Avatar durch die Gegend, wird das Geschehen gleich viel persönlicher



360 Schaffe, schaffe, Hölzle hacke. Um die Aufbauarbeiten zu beschleunigen, könnt Ihr stets selbst Rohstoffe abbauen – auch im tiefsten Winter

Freunde von Aufbaustrategie waren auf der Xbox 360 bisher unterversorgt, den bislang einzigen Vertreter "A-Train HX" verdauten nur ganz verbissene Städtebauer. Viel zugänglicher gibt sich "A Kingdom for Keflings", das sich am besten als "SimCity Light" in einer Fantasy-Welt beschreiben lässt. Ihr schlüpft in die Rolle eines freundlichen Giganten und helft dem Kefling-Volk dabei, eine neue Heimat aufzubauen. Dazu stapft Ihr durch die anfangs leere Gegend und organisiert Rohstoffe: Hackt Holz, baut Steine ab und schert Schafe für Wolle. Daraus baut Ihr die ersten Gebäude: In Werkstätten werden die Materialien zu neuen Komponenten verarbeitet, Wohnhäuser locken weitere Keflings an. Die kleinen Wusler könnt Ihr für einfache Arbeiten wie Holzfällen einsetzen, damit Euch mehr Zeit für die komplexeren Aufgaben bleibt.

Nach und nach schaltet Ihr Blaupausen für weitere Gebäude frei, bis Ihr schließlich ganze Fabriken, Sehenswürdigkeiten und das abschließende Schloss konstruiert. Zeitdruck oder Stress kennt "A Kingdom of Keflings" nicht: Ihr baut einfach in dem Tempo, das Euch gefällt bzw. wenn die Materialien dazu bereitliegen. Ein Faible für Detailmanagement solltet Ihr allerdings mitbringen, denn sonst geschieht wenig. Auch vorausschauendes Planen hilft weiter, um lange Laufwege und Neukonstruktionen zu vermeiden. Dank liebevoller Präsentation und hübscher Grafik eine nette und entspannende Alternative zum sonst üblichen Arcade-Krachbumm. *us*


SPIELSPASS 7
Entwickler NinjaBee, USA
Hersteller NinjaBee
Preis 10 Euro

Pit Crew Panic

Wii Geschicklichkeit



Wii Kuchen im Motorraum? Kein Problem! Eure Boxenluder kommen mit jeder noch so seltsamen Fehlfunktion in den Fahrzeugen zurecht

Autos sind normalerweise Männerfetische, bei "Pit Crew Panic" darf aber das vermeintlich schwache Geschlecht ran. Ihr übernehmt das Kommando über einen Trupp adretter Mechanikerinnen, die in die Boxengasse einfahrende Vehikel reparieren. Dazu dirigiert Ihr die Mädels per Mausklick zu defekten Bauteilen. Lasst sie dann entweder alleine werkeln oder unterstützt sie mit Remote-Gesten, damit die Arbeit schneller geht. Viel Abwechslung bietet der Spielablauf nicht, der Reiz besteht darin, die vielen skurrilen Fahrzeuge kennen zu lernen – von normalen Autos bis hin zu riesigen rollenden Kloschüsseln gibt es allerhand zu sehen. Ansonsten habt Ihr die Möglichkeit, verschiedene Zeitrekorde zu brechen oder mit- und gegeneinander zu schrauben. *us*


SPIELSPASS 5
Entwickler Hudson, Japan
Hersteller Hudson
Preis 5 Euro

Yummy Yummy Cooking Jam

Wii Geschicklichkeit



Wii Euer Restaurant wird von allerlei merkwürdigen Gestalten frequentiert. Sitzen nicht Vampire am Tisch, machen sich gern Mafiosi breit

Als aufstrebender Restaurantbesitzer werdet Ihr bei "Yummy Yummy Cooking Jam" tätig. Das Zubereiten der Speisen erinnert nur entfernt an "Cooking Mama". Hier reicht es meistens, die bestellten Zutaten per Pointerbewegung auf den Teller zu packen. Nur manche Ingredienzien wollen vorher angewärmt oder geschnippelt werden, Letzteres geschieht wenig überraschend durch Remote-Gewackele. Die liebevoll gezeichneten Charaktere besitzen Charme, wirken aber etwas statisch und altbacken. Trotzdem macht der Koch-und-Servier-Geschicklichkeitstest Spaß, weil er locker von der Hand geht und stets neue kleine Aufgaben dazukommen. Allerdings zieht nach etwa zwei Dritteln der Schwierigkeitsgrad unvermittelt stark an und sorgt dann eher für Frust als Lust. *us*


SPIELSPASS 5
Entwickler Virtual Toys, USA
Hersteller Virtual Toys
Preis 10 Euro

Banjo-Kazooie

360 **Jump'n'Run** 

Seit der Veröffentlichung auf dem N64 sind zehn Jahre vergangen, doch die beiden tierischen Hüpf-Helden Banjo und Kazooie haben nichts von ihrem Charme eingebüßt. Optisch ist das Xbox-360-Remake in etwas höherer Auflösung natürlich nicht auf der Höhe der Zeit: Die Umgebungen bestehen aus einfachen Polygonmodellen mit großteils unscharfen Texturen – wer ein HD-Grafikfeuerwerk erwartet, wird hier nicht glücklich. Das Abenteuer punktet dafür mit knuffigen Charakteren, bunten Welten, einer einwandfreien Steuerung und einfallsreichem Spieldesign. Den Trend, den "Super Mario 64" begründete, führt "Banjo-Kazooie" weiter: In einer Oberwelt erschließt Ihr Euch durch das Sammeln von Puzzleteilen und Noten neue Areale – Erforschen ist genauso wichtig wie das gekonnte Hüpfen über Plattformen. Das Helden-Duo lernt peu à peu neue Moves und Attacken, mit denen Ihr versteckte Goodies aufspürt; Ihr fliegt durch die Lüfte, verwandelt Euch beim Schamanen in andere Tiere und tretet schließlich gegen Hexe Gruntilda an, die Banjos süße kleine Schwester entführt hat.

Kurzum: Bis zum Finale erlebt Ihr vergnügliche Stunden aus einer längst verloren geglaubten Jump'n'Run-Epoche. *os*

360 Vogeldame Kazooie sitzt nicht nur faul im Rucksack herum: Auf Knopfdruck schleudert sie z.B. Eier auf Gegner.



360 Herrlicher Ausblick. Trotz verwaschener Texturen und groben Polygonmodellen versprühen die Welten viel Charme.



Neue Download-Spiele

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
PlayStation 3					
Age of Booty	Capcom	–	Spaßige Piraten-Knallerei mit ansprechendem Echtzeit-Taktik-Anteil (Test in M! 12/08).	10 €	7
Astro Tripper	PomPom Games	–	Schick inszeniertes Seitwärts-Shoot'em-Up, das sich vom "Robotron"-Feld abhebt (Test auf Seite 76).	4 €	7
Command & Conquer Retaliation	Electronic Arts	PSone	Echtzeit-Strategie für "C&C"-Fans, die die "Alarmstufe Rot"-Frühwerke kennen lernen wollen.	5 €	6
Gehirntraining	Gameloft	–	Rundum gelungener "Kawashima"-Nachahmer mit netten Minispielen (Test in MANIAC 05/08).	10 €	7
GTI Club+	Konami	–	Hübsche Grafik, wenig dahinter: bunter Flitzer für zwischendurch mit zu wenig Umfang (Test auf Seite 74).	13 €	5
Jet Rider	Sony	PSone	In die Jahre gekommener Mix aus "Wipeout" und "Wave Race", der heute nur noch wenig Spaß macht.	5 €	4
Jet Rider 2	Sony	PSone	Technisch identisch zum Vorgänger, aber mit schlechterem Streckendesign.	5 €	3
Puzzle Quest: Challenge of the Warlord	D3 Publisher	–	Feiner Mix aus "Bejeweled"-Knobelei und Rollenspiel – das Add-on ist gleich mit dabei (Test in MANIAC 12/07).	20 €	9
SimCity 2000	Electronic Arts	PSone	Isometrischer Städtebau-Oldie: kultig und trotz Pad-Steuerung spielbar, jedoch leicht angestaubt.	8 €	6
Syndicate Wars	Electronic Arts	PSone	Knifflige SciFi-Echtzeit-Strategie mit viel Anspruch und interessantem Szenario.	5 €	7
Xbox 360					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
A Kingdom for Keflings	NinjaBee	–	Gemütliche Aufbaustrategie im Fantasy-Kleid – für entspannte Zocker genau richtig (Test auf Seite 78).	10 €	7
Banjo-Kazooie	Microsoft	N64	Jump'n'Run mit Abenteuer-Einschlag, das trotz altbackener Optik gnadenlos fesselt (Test auf Seite 79).	15 €	9
Meteos Wars	Q Entertainment	–	Solide Umsetzung des DS-Knoblers, aber ohne Stylus-Steuerung macht's weniger Laune (Test auf Seite 76).	10 €	5
PowerUp Forever	Namco-Bandai	–	Standard-Doppelstick-Shooter mit tollen, die Motivation fördernden Grafikspielereien (Test auf Seite 77).	10 €	7
Raze's Hell	Majesco	Xbox	Skurril inszenierte Ballerei, die mit hohem Schwierigkeitsgrad und unfairen Elementen nervt.	15 €	4
Super Street Fighter II Turbo HD Remix	Capcom	–	Mit feiner Comic-Optik aufgemotztes Update des Beat'em-Up-Klassikers (Test auf Seite 75).	15 €	8
Zapper	Atari	Xbox	Dreister Hüpfspiel-Klon diverser Neuzeit-"Frogger"-Teile, der sich aber ordentlich spielt.	15 €	5
Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Art Style: Cubello	Nintendo	–	Trügerisch simple und fesselnde Geschicklichkeitsprüfung rund um Planeten und Gravitation (Test auf Seite 77).	6 €	7
Art Style: Rotohex	Nintendo	–	Einfach gestrickter, aber reizvoller Knobler, dem noch etwas Feintuning gut getan hätte (Test auf Seite 76).	6 €	5
Bang!	Engine Software	–	"Jewel Master"-Klon mit Pointersteuerung – nett, jedoch ohne Tiefgang und Spielmodi (Test auf Seite 74).	6 €	4
Boogerman	Interplay	Mega Drive	Solider 2D-Hüpfer, der sich nur durch seinen Rülpshelden von der Masse absetzt.	8 €	6
CueSports – Snooker vs. Billiards	Hudson	–	Gelungene Queue-Simulation, nüchterner als "Midnight Pool", dafür mit mehr Spielarten und Online-Matches.	8 €	6
Forgotten Worlds	Capcom	Mega Drive	Stimmiger Horizontal-Shooter, der die Steuerung des Automatenoriginals nicht ganz herüberretten kann.	8 €	5
Impossible Mission II	Commodore	C64	Gutes Update des Agenten-Abenteuers mit kniffligen Räumen, aber sonst kaum Änderungen.	5 €	7
Metal Slug 2	D4 Enterprise	Neo Geo	Toller Jump'n'Shoot-Klassiker – gibt's auch günstig als DVD zusammen mit den anderen Teilen.	9 €	8
Pit Crew Panic!	Hudson	–	Simpler, aber nur kurzzeitig unterhaltsamer Boxenstopp-Geschicklichkeitstest (Test auf Seite 78).	5 €	5
Space Invaders: The Original Game	Taito	SNES	Der Oldie in grafisch lediglich aufgemotzten Varianten – bestenfalls als Neugierde-Kauf sinnvoll.	8 €	3
Strong Bad's Cool Game... Ep. 3	Telltale Games	–	Das skurrile Point'n'Click-Abenteuer geht weiter: Geändert hat sich nichts, wer also Cartoon-Humor und...	10 €	7
Strong Bad's Cool Game... Ep. 4	Telltale Games	–	...schräge Rätsel mag, der wird auch die nächsten beiden Episoden nicht missen wollen.	10 €	7
The Last Ninja 3	Commodore	C64	Und ein weiteres Mal: damals technisch tolles, aber spielerisch voller Macken steckendes Abenteuer.	5 €	3
Yummy Yummy Cooking Jam	Virtual Toys	–	Kochen und Servieren durch schlichtes Remote-Deuten, das später nervig wird (Test auf Seite 78).	10 €	5

Neuerscheinungen vom 15.11. bis zum 15.12.

PlayStation Home

Die virtuelle PS3-Welt hat ihre Pforten geöffnet – M! wagt die ersten Schritte in die digitale Community.

Lange verzögert, dann plötzlich da: Ohne lange Vorankündigung startete Sony am 11. Dezember den offenen Beta-Test für "PlayStation Home". Wir haben uns ausführlich in der digitalen Welt umgesehen und die interessantesten Fakten zusammengetragen. Erlebt mit uns, was die Online-Welt in ihrem Anfangsstadium zu bieten hat. Einige der verlockenden Ankündigungen wie den ominösen Trophy-Raum gibt es bislang noch nicht zu sehen, andere Extras finden sich nur auf anderen Kontinenten. Die ersten Eindrücke lassen viel Potenzial, aber auch so manche störende Eigenheit erkennen. Deshalb willkommen zur Schnuppertour durch die erste Konsolen-Community. *us*

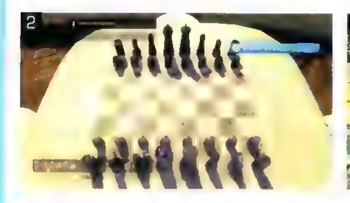


Marktplatz

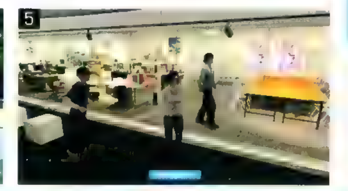
Zentrum der "Home"-Welt ist der Marktplatz: Hier bewundert Ihr die Umgebung (1), beobachtet, was andere User so treiben, betrachtet aufgestellte Werbeplakate und Videowände oder macht Euch zu den anderen Lokalitäten auf. Jede Region (Europa, USA, Japan) hat ein anderes Design, interkontinentale Treffen sind hier nicht möglich – das geht nur im eigenen "Home"-Wohnraum. Aktuell bietet die europäische Variante die ansehnlichste Umgebung und die meisten Möglichkeiten. Hier dürft Ihr in einem kleinen Bereich sogar Schach und Dame mit anderen Besuchern spielen. Bei einer Partie betrachtet Ihr das Brett in Großaufnahme (2), neugierige Zuschauer sehen aus der Totalen, wie die Figuren übers Brett wandern. US-Gamer können eine UFO-Scheibe über ein kleines Gewässer schweben lassen (3) und bei einer Radiostation über den nächsten Song abstimmen.



In Japan hält sich das Marktplatz-Angebot in Grenzen, dafür sorgen die Besucher durch launige Aktionen für Stimmung (4). Außerdem gibt es nur in Fernost den Zugang zu einem Gebäude, das sich als Sitz der berühmten Videospiel-Postille Famitsu entpuppt (5) – ein gelungenes Gimmick





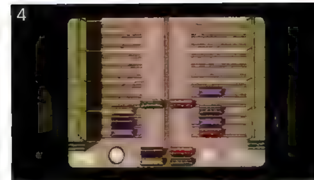


Clubs

Clubs erfüllen in "Home" die Clan-Funktion. Für derzeit 5 Euro erwerbt Ihr ein Gebäude, das als Treffpunkt für alle Mitglieder fungiert, von den Anführern beliebig möbliert werden darf und sogar ein funktionstüchtiges Notizbrett besitzt (1). Andere User können eingeladen werden oder sich selbst um eine Aufnahme bewerben, rund 30 Spieler fasst eine Vereinigung. Um sich zu gemeinsamen Matches zu organisieren, ist das eine praktische Einrichtung, die wir jedoch argwöhnisch begutachten. Denn Sony plant, den Club-Betrieb ab dem Frühjahr mit einer monatlichen Nutzungsgebühr zu verknüpfen. Eine Höhe wird bislang nicht genannt, dreist finden wir die Idee angesichts der zahlreichen anderen Einnahmequellen u.a. im Einkaufszentrum aber bei jeder Summe.







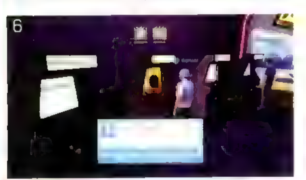


Spielhalle



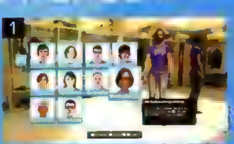
Viel Betrieb herrscht in der Spielhalle: Neben einer Bowling-Anlage (1) mit fünf Bahnen findet Ihr hier ein paar Billard-Tische (2) und Spielautomaten. Natürlich könnt Ihr die allesamt in Echtzeit benutzen.

Die Arcade-Geräte sind ausnahmsweise gratis zu benutzen und mit Minispielen bestückt, die kurz nachgeladen werden. Diese zeigen eine interessante Bandbreite: "Echochrome" (3) entpuppt sich als interessante Klein-Variante des bekannten Titels. "Carriage Return" (4) ist ein etwas zu komplex geratenes Knobelspiel mit Eisenbahnzügen. Hinter "Ice-Breaker" (5) verbirgt sich ein putzig illustrierter "Breakout"-Klon mit träger Steuerung. Der Gag dabei: Spielt Ihr erfolgreich, schaltet Ihr u.a. spezielle Klamotten für Euren Avatar frei. Bei einer Design-Entscheidung von Sony rätseln wir allerdings, was damit bezweckt werden soll: Ist ein Automat besetzt, müsst Ihr warten, bis der andere Spieler fertig ist (6). Dass nicht einfach parallel gespielt werden kann, mag den Realismus erhöhen, ist aber gerade bei langen Warteschlangen richtig nervig. Hier erhoffen wir uns eine baldige Nachbesserung in Form so genannter 'Instanzen' wie bei PC-MMOs – soll heißen, dass parallel mehrere Zocker ein Spiel nutzen dürfen. Auch beim Bowling und Billard müsst Ihr Euch die Bahn bzw. den Tisch mit anderen teilen, aber da macht's angesichts des Wettbewerbs-Charakters auch Spaß.





DETAILBEOBACHTUNGEN

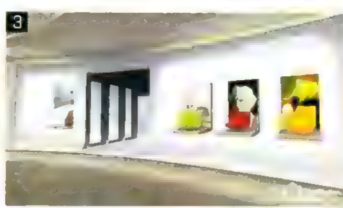


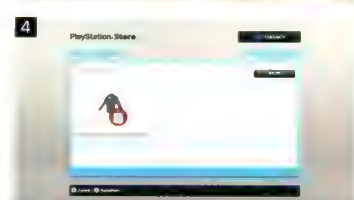












Einkaufszentrum

Hier erfüllt Ihr Euch alle Individualisierungswünsche. Im Gebäude sind allerlei Läden zu finden (1), die sich jeweils auf spezifische Artikel konzentrieren: In einem findet Ihr Klamotten, im anderen Möbelstücke oder diverse Gimmicks. Geschenkt bekommt Ihr aber nichts, eine einfache Jacke oder Hose kostet ab 0,75 Euro. Und das sind nur namenlose Fummel, die bereits angekündigten Diesel-Jeans (2) oder Ligne-Roset-Möbel (3) dürften noch teurer werden. Beim Makler schließlich erwerbt Ihr zusätzliche Wohnungen, unter 5 Euro geht aber nichts. Betretet Ihr einen Laden, begrüßt Euch leider kein freundlicher Polygon-Verkäufer, sondern eine schnöde Shop-Oberfläche wie im PlayStation Store (4). Hoffen wir, dass Sony es mit den Mikro-Transaktionen nicht dauerhaft übertreibt und wenigstens ein paar mehr Gratis-Objekte zur Verfügung stellt. Die aktuelle Preisgestaltung ist jedenfalls völlig überzogen und findet hoffentlich wenig Anklang.

Wohnung



Von Beginn an besitzt Ihr ein Appartement am Hafen mit schönem Ausblick (1), das allerdings fast unmöbliert ist. Andere Niederlassungen müsst Ihr erst kaufen, so gibt es vom Start weg ein schickes Haus mit Seelage im Sortiment. Eine Kuriosität der "Home"-Welt: Verlasst Ihr eine Wohnung, kommt Ihr immer zum Marktplatz. Betretet Ihr aber den gerade benutzten Durchgang erneut, geht es immer nur zur designierten 'Standard'-Residenz. Die anderen Niederlassungen erreicht Ihr per Direkttransport im PDA-Menü. Eurer Individualisierungswut sind kaum Grenzen gesetzt: Erworbene Möbel könnt Ihr pixelgenau platzieren und arrangieren (2), was in Echtzeit geschieht und deshalb manchmal nicht weniger mühselig ist als im echten Leben. Steht etwa Euer Charakter gerade irgendwo, könnt Ihr eben keinen Teppich dort hinlegen – dafür muss schön brav zur Seite gegangen werden. Auch die Wände dürfen verschönert werden (was derzeit als einziger Einrichtungsaspekt gratis ist), zusätzlich lassen sich einzigartige Objekte aufstellen (3): Die "Dig Dug"-Figur und den "Galaga"-Automaten erhaltet Ihr zum Beispiel gratis, wenn Ihr das PS3-"Namco Museum" zockt (bisher nur in Japan als Beta erhältlich). Wir gehen davon aus, dass künftig viele Spiele solche witzigen und/oder nützlichen "Home"-Gimmicks als freischaltbare Boni besitzen werden.







Kino

Für gemütliche Filmrunden ist das Kino gedacht, allerdings dürfte dies auf längere Sicht noch eine Baustelle bleiben. Derzeit betretet Ihr den Komplex und steuert vom Foyer (1) aus einen von zehn Sälen an. Nach dem Eintritt folgt eine kurze Ladepause, dann bekommt Ihr einen fixierten Blick auf die Leinwand, an die Ihr ein wenig heranzoomen dürft (2). Auf dem Programm stehen vor allem Werbetrailer und ein paar Magazin-Beiträge, die Xbox-360-Besitzer in ähnlicher Art vom "Jetzt bei Xbox"-Menüpunkt kennen. Überhaupt ist hier die gnadenlose Kommerzialisierung von "Home" mit am stärksten fühlbar: An allen Ecken und Enden werdet Ihr mit unübersehbarer Werbung bombardiert. Etwas flexibler gestalten sich die Filmpaläste in den USA und Japan. Dort hat zwar nur ein Saal geöffnet, den betretet Ihr aber in Echtzeit (3) und lasst Euch dann auf dem Platz Eurer Wahl nieder – sofern der nicht schon besetzt ist, versteht sich.





ERLEBNISWELTEN

















SIMON THE PROGRAMMER

Simon Quernhorst zaubert neue Abenteuer für alte Konsolen – und begeisterte damit sogar Atari-Gründer Nolan Bushnell.

Atari und Commodore produzieren schon längst keine Spiele-Hardware mehr, doch ihre 8-Bit-Urgesteine sind legendär. Einige Enthusiasten futtern diese Oldtimer-Konsolen noch heute mit neuen Spielen. Der programmiertechnische Fortschritt ging auch an ihnen nicht spurlos vorüber – trotz starker PC-Programme, die sogar hochentwickelte Programmiersprachen in Maschinencode umwandeln, setzen viele Retro-Entwickler immer noch auf die Programmierung der alte Schule. Einer von ihnen ist Simon Quernhorst, Jahrgang 1975: Er programmiert vorwiegend für den C64 und das Atari VCS 2600. Warum das auch heute noch Spaß macht, wie er damit Sammlerherzen höher schlagen lässt und welcher aktuelle Next-Gen-Hit eine 2D-Umsetzung verdient, erklärt er im Interview. *bk*

M!: Dein erstes Videospiel "Mental Kombat" erschien im Jahr 2002 für das Atari 2600. Wie kommt man im neuen Millennium auf die Idee, ein Spiel für eine 25 Jahre alte Konsole zu entwickeln und zu vertreiben? Lohnt sich das auch finanziell?

Simon Quernhorst: Das Interesse, selbst neue Spiele für betagte Systeme zu programmieren, ergab sich 2001 zum einen aus dem Wunsch heraus, etwas Eigenständiges zu entwickeln, zum anderen aus Kenntnis der MOS 65xx-Maschinensprache; mit Letzterer habe ich bereits 1989 begonnen und war jahrelang in der C64-Szene aktiv.

Finanziell lohnt sich die Programmierung und die Herstellung von Kleinstauflagen für alte Systeme nicht. Der zeitliche Aufwand zur Entwicklung eines Spieles und der finanzielle Aufwand zur Beschaffung der einzelnen Bauteile sprengt jede Gewinnmarge. Hingegen lohnt sich die Entwicklung schon allein wegen des Gefühls, etwas Neues geschaffen, persönliche Ziele erreicht und ansprechende technische Kniffe gefunden zu haben. Die Miniauflagen als Limited Edition stelle ich für interessierte Sammler her und bin froh, ihnen damit eine Freude zu machen. Mir bleibt der Stolz, meine Spiele in deren Sammlungen rund um den Globus zu wissen. Meine Spiele können natürlich auch kostenlos heruntergeladen und in Emulatoren gespielt werden: www.quernhorst.de/atari

Hast Du die Spielkonzepte für die VCS- und C64-Spiele selbst entworfen oder sind sie durch aktuelle Videospiele inspiriert?

Das ist unterschiedlich, inspiriert wird man natürlich immer, generell versuche ich, möglichst viel Spiel und Effekte auf möglichst wenig Speicherplatz unterzubringen. Beim Atari VCS begnüge ich mich meistens mit 4 Kilobyte (4096 Bytes) Speicher. Meine Spiele "Rasterfahndung", "Encaved" und "I Project" habe ich mir selbst ausgedacht, auch wenn es ähnliche Spiel

6502-PROGRAMMIERUNG

Der MOS 6502 ist einer der meistverwendeten Mikroprozessoren der 80er-Jahre und wurde in abgewandelter Form auch im C64, Atari 2600 und NES verbaut. Da diese kleinen Computer nicht effizient mit Hochsprachen programmiert werden konnten, mussten Entwickler mit der maschinennahen Assemblersprache (Code-Beispiel siehe Tabelle rechts) arbeiten. Zwar ist die Übersetzung (Kompilierung) von Assemblercode sehr zeitaufwändig (für ein langes Programm benötigt eine 8-Bit-CPU mitunter eine halbe Nacht) – dafür läuft das fertige Programm schneller als z.B. in BASIC, da die CPU weniger Zeit für die Abarbeitung der Befehle benötigt.

Noch heute werkeln viele Retro-Aktivisten mit Assembler, nutzen aber das so genannte 'Cross Development': Sie tippen Code im Texteditor am PC, übersetzen ihn und übertragen das fertige Programm auf den Zielrechner. Starke Compiler bieten die Möglichkeit, C64-Programme in einer Hochsprache wie 'C' auf PC oder Mac zu erstellen; so z.B. "cc65" (für diverse Betriebssysteme), welches Code für die gängigsten 8-Bit-Konsolen und -computer kompiliert (gratis unter www.cc65.org/).

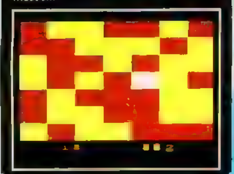
	$D012
	SE
MAIN	LDA #$30
	LDX #$00
RAS1	CMP $D012
	BNE RAS1
	STX $D020
	STX $D021
	LDA #$AB
	LDX #$01
RAS2	CMP $D012
	BNE RAS2
	STX $D020
	STX $D02[illegible]
	JMP MAIN

Horizontale Bildteilung für einen C64-Titelschirm.



Mental Kombat (VCS)

Nach seinen jahrelangen Programmiererfahrungen in der C64-Szene wollte Simon 2001 den Atarianern ein neues Spiel bescheren. "Mental Kombat" ist ein Strategietitel, bei dem die Spieler durch Verschieben ihrer Spielsteine horizontale oder vertikale Reihen bilden müssen.



A-VCS-tec Challenge (VCS)

Viele C64-Besitzer erinnern sich bestimmt an "Aztec Challenge": Ihr musstet einen Azteken-Krieger heil zu einer am Horizont erscheinenden Pyramide manövrieren. Für die Umsetzung in 8 Kilobyte konnte Simon sich die Unterstützung des ursprünglichen Programmierers Paul Norman sichern.



Rasterfahndung (VCS)

Innerhalb einer bestimmten Zeit müssen ein oder zwei Spieler ein vorgegebenes Muster aus einem bildschirmfüllenden Gewirr identifizieren. "Rasterfahndung" wurde 1980 zum Unwort des Jahres – da Ataris 2600 zur selben Zeit seinen Höhepunkt hatte, war ein entsprechendes Spiel längst überfällig.



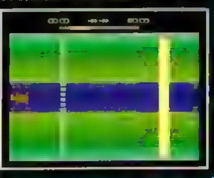
Encaved (VCS)

Dieses Spiel lässt Euch 'alone in the dark'. Nur unter Zuhilfenahme eines Lichtkegels müsst Ihr rasch einen Weg aus den 23 Irrgärten finden. Ein Timer sorgt für den nötigen Zeitdruck – ein Bonusitem verschafft Euch zusätzliche Sekunden. Wer ohne Spotlight entkommt, erhält die doppelte Punktzahl.



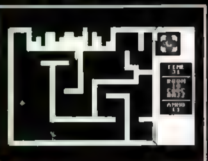
I Project (VCS)

Als Pilot eines Himmelfahrtskommandos müsst Ihr den Rückweg von einem Einsatz im Feindesland durchstehen – ohne Munition und mit knappem Treibstoffvorrat. Im schweißtreibenden Tiefflug geht es ab nach Hause – lasst Euch nicht von Raketen treffen! Insgesamt warten 31 Levels auf VCS-Piloten.



Shotgate (C64)

Der Spieler muss sich – wie im prominenten Vorbild "Portal" – den Weg durch die vertrackten Räume des Labors bahnen. Bewegungsempfindliche Fallen fehlen, dafür sorgt eine Passwortfunktion für den schnellen Wiedereinstieg. Trotz Musik und Soundeffekten beansprucht das Spiel nur 4 KB des C64-Speichers.



Konfl1kt (C64)

Auf den ersten Blick mutet "Konfl1kt" wie ein klassisches Duell-Spiel aus Atari-Zeiten an, tatsächlich ist es komplexer. Joystick-Artisten schießen nicht nur auf den Gegner, sondern verengen zudem den oberen oder unteren Rand – so treibt Ihr den Feind in die Schusslinie.



Räro! (C64)

Die C64-Sammlung "Räro!" wird insgesamt acht Minispiele umfassen und ebenfalls in limitierter Auflage als Modul und unlimitiert auf Diskette und zum Download erscheinen. Die Hälfte dieser beßlichen Knobel- und Geschicklichkeitsdisziplinen verfügen Minispiel-typisch über einen Zweispieler-Modus.



prinzipien sicherlich auf verschiedenen Heimcomputern bereits gibt. "A-VCS-tec Challenge" hingegen basiert direkt auf den ersten beiden Levels des C64-Spiels "Aztec Challenge" von Paul Norman und wurde mit dem damaligen Schöpfer abgesprochen. Seine Unterstützung ging so weit, dass wir meiner Limited Edition CDs seines eigenen PC-Remakes "Azteca" beilegen konnten.

Wie hast Du denn Paul Norman aufgestöbert?

2003 habe ich auf der Classic Gaming Exposition in Las Vegas eine frühe Version von "A-VCS-tec Challenge" gezeigt. Paul Norman war Besucher der Veranstaltung und begeistert von meiner Umsetzung. Er hat mich daraufhin per E-Mail kontaktiert, mir zur Entwicklung gratuliert sowie seine Erlaubnis und Unterstützung der Limited Edition zugesagt. Er verriet mir, dass er und die damalige Herstellerfirma "Aztec Challenge" aufgrund der limitierten Hardwarefähigkeiten des VCS für unrealisierbar hielten. Leider hat sich in den folgenden Jahren der Kontakt zu Paul Norman wieder verlaufen.

Auch in der Heimentwicklerszene sprechen sich Um- sowie Fortsetzungen bekannter Titel besser herum als eigene, neue Spielideen – das gilt auch für den Absatz. Dies hat man besonders an "A-VCS-tec Challenge" gemerkt. Ich erhielt weit mehr Anfragen von Sammlern und der Presse als bei jedem anderen Projekt bisher. So konnten sogar Fotos von Nolan 'Mr. Atari' Bushnell und Videospiel-Pionier Ralph Baer mit meinem Spiel in Händen geschossen werden. Ich bin zufrieden mit der Qualität von "A-VCS-tec Challenge", Grafik und Sound sind gut geworden – aber spielerisch gefallen mir meine anderen Titel "Rasterfahndung" und "Encaved" besser.

Wie müssen wir uns die Entwicklung auf einer so beschränkten Hardware vorstellen, was macht den Reiz aus?

Nach der Umwandlung des Assembler-Programmes in Maschinensprache kann die Ergebnisdatei einem Test in den Emulatoren für VCS oder C64 unterzogen werden. Man kann sich inzwischen auf die Emulatoren verlassen, Tests auf 'echter' Hardware erfolgen relativ spät. Kleine Unterschiede gibt es dennoch – wirklich verlassen kann ich mich deshalb nur auf das Testergebnis auf den Originalkonsolen.

Dein jüngstes Projekt ist ein Demake (aus 3D mach 2D) namens "Shotgate" für den C64, das stark an Portal erinnert. Wieso hast Du gerade dieses Spielkonzept für den C64 umgesetzt?

"Portal" habe ich eher zufällig als Teil der "Orange Box" auf der Xbox 360 meines Bruders gezockt. Das minimalistische Spielprinzip und der Humor waren klasse – die Idee für eine Umsetzung kam mir jedoch erst nach Entdeckung einer 2D-Flash-Version des Spiels. Obwohl ich den Begriff 'Umsetzung' für übertrieben halte, denn eigentlich wurde lediglich die Sprungmöglichkeit auf 2D umgemünzt. Mein persönliches Ziel bestand darin, das Spiel auf möglichst wenig Speicherplatz zu quetschen; da parallel ein 4K-Spiele-Wettbewerb gestartet wurde, entschied ich mich, das Projekt in 4 Kilobyte zu realisieren.

Die Beschränkung auf eine solch geringe Speichergröße bietet mehrere Vorteile: Zum einen ist das Erstaunen meist groß, wenn man von dem benötigten Speicherplatz für Programm, Musik, Sound und Leveldesign spricht. Ich bin ständig am tüfteln, welche Optimierungen Speicherplatz einsparen könnten – dieser Aspekt scheint mir in Zeiten nahezu unbegrenzter Hardware verloren zu gehen. Außerdem lassen sich derartige Projekte trotz meiner sehr begrenzten Freizeit in einigen Monaten realisieren.



Sammler sicherten sich eines von 20 "Shotgate"-Modulen mit Verpackung und Anleitung

IMPORT

Das ist retro!



MERCHANDISE • Capcom nimmt Liebhaber klassischer Spiele und Konzepte ernst: Zuerst das stylische Remake "Bionic Commando Rearmed", dann die knüppelschwere Pixelperle "Mega Man 9". Passend zum Release der 3D-Inkarnation von "Bionic Commando" im nächsten Jahr hat sich das Traditionshaus etwas Besonderes überlegt: Wer das Spiel beim amerikanischen Online-Versandhändler gamecrazy.com vorbestellt, erhält zusammen mit seinem Exemplar eine kultige Brotzeit-Box im Stil der 80er-Jahre

Noby Noby Boy kommt bald



SPIELE • Querdenker Keita Takahashi hat mit "Katamari Damashi" einen Überraschungserfolg gelandet, bald erscheint der zweite Streich des studierten Bildhauers: "Noby Noby Boy" wird ab dem 29. Januar im japanischen PlayStation-Store erhältlich sein – einen genaueren PAL-Termin als 'Frühjahr 2009' gibt es für den PS3-Wurm noch nicht; dafür soll der Europa-Preis bei lediglich 4 Euro liegen. Doch was ist "Noby Noby Boy"? Während in ersten Videos ein pummeliger 3D-Wurm über eine Farm hüpfte (siehe Bild), erinnerte die von Takahashi auf der Tokyo Game Show 2008 gezeigte Version plötzlich an ein schräges 2D-Rennspiel im Retro-Look. Auf das finale Spiel sind wir mindestens so gespannt wie ihr – Ende Januar wissen wir mehr

Oben ist Takahashi, unten der "Noby Noby Boy"

Dissidia hören & trinken

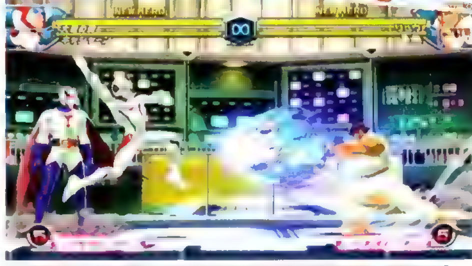


SOUNDTRACK • Am 24. Dezember erscheint der Soundtrack zum PSP-Klopper "Dissidia: Final Fantasy". Zur Feier des Tages gibt es die Doppel-CD als limitierte Sammler-Version im dicken Pappschuber für ca. 28 Euro und als normales Jewel-Case für 25 Euro. Die Tracks stellen einen neu arrangierten Querschnitt durch die Soundtracks verschiedener "Final Fantasy"-Episoden dar. Ebenfalls passend zum Spiel ist in Japan ein Softdrink erhältlich – der Grapefruit-Chemie-Cocktail in Dosen sieht im Regal hübsch aus, schmeckt aber scheußlich.

Prügeln auf dem Wii

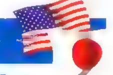
SPIELE • Seit Mitte Dezember ist der Wii-Klopper "Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes" in Japan erhältlich. Dort treten (hierzulande weitgehend unbekannte) Anime-Recken des Tokioter Trickfilm-Studios Tatsunoko gegen Capcoms Heldenschar an. Einen ausführlichen Import-Test zur 2D-Schlägerei findet ihr erst in der nächsten Ausgabe, da sich unser Exemplar zum Redaktionsschluss noch auf Reisen befand. Passend zum Spiel erschien Exars Arcadestick – Importeure blechen dafür gut 60 Euro (ohne Porto). Zwar ist das Beat'em-Up-Zubehör recht leicht, dafür überzeugen Verarbeitung und Steuerknüppel.





Tag-tischer Wechsel: Können Ryus Gegner den Feuerball-Attacken ausweichen?

10 IMPORTANT IMPORTS



Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Afro Samurai	Namco Bandai	PS3/360	50 €	USA	27. [illegible]
AR Tonelico 2: Melody of	Koei	PS2	35 €	USA	20. Januar
Argos no Senshi (Rygar)	Tecmo	Wii	55 €	Japan	Im Handel
Dissidia: Final Fantasy	Square Enix	PSP	45 €	Japan	Im Handel
Elebits: The Adventures of	Konami	DS	30 €	USA	6. Januar
Kingdom Hearts Re: Chain of	Square Enix	PS2	30 €	USA	Im Handel
Klonoa: Door to Phantomile	Namco	Wii	45 €	Japan	Im Handel
Ninja Blade	From Software	360	70 €	Japan	29. Januar
Persona 4	Atlus	PS2	40 €	USA	Im Handel
Ultimate Shooting Collection	Milestone	Wii	25 €	USA	20. Januar

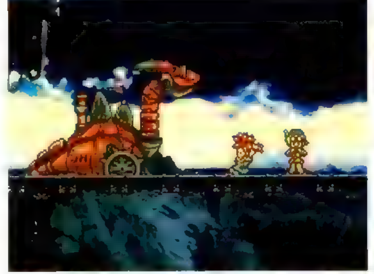
IMPORT-TICKER »

+++ Für Leseratten: Seit dem 26. Dezember ist in England das DS-Modul "100 Classic Book Collection" im Handel; darauf enthalten sind – welch Überraschung – 100 Literaturklassiker (von Austen bis Wilde) in elektronischer Form, natürlich in englischer Sprache. +++ Lieb[illegible]: Das Bundlepaket "Shooting Love 200X" wird am 19. Februar in Japan erscheinen. Auf der DVD befinden sich gleich drei Triangle-Service-Knallereien: "Trizeal Remix", "Exzeal" sowie der "Shoot'em-up Skill Test". +++

Chrono Trigger

 **Rollenspiel** 

Wer bereits zu SNES-Zeiten die Import-Sparte beobachtete, zockte das vorliegende Remake vielleicht schon 1995 im Original. "Chrono Trigger" war damals seiner Zeit so weit voraus, dass es bis heute absoluten Kultstatus genießt. Angefangen bei den charakterstarken Figuren aus der Feder von "Dragon Ball"-Autor Toriyama über die Untermalung des Komponisten-Duos Uematsu und Mitsuda bis zu den variantenreich inszenierten Menükämpfen, der verästelten Zeitreisestory und den über zehn möglichen Enden setzte das Rollenspiel Standards, die bis heute nur von wenigen Titeln erreicht werden. Importfreudige Zeitgenossen dürfen sich nun das aktuelle Remake dieses zeitlosen Paradoxons für den DS holen, die PAL-Version purzelt Februar 2009 aus dem Wurmloch.



DS Zu Hilfe! Ein Schwermetalldrache! Der schweigsame Crono zeigt seine Gefühle durch Posen



DS Ohne Nitros eine echte Herausforderung: das Mode-7-Rennen gegen den Rollstuhl-Cyborg



DS Übersichtskarte und mannigfache Einstellungsfelder lassen bei der Doublescreen-Nutzung kaum Wünsche offen

Werkgetreu

Man kann die nahezu 1:1 umgesetzte Präsentation des Oldies auf dem DS natürlich als Faulheit seitens Square Enix interpretieren. Neu produzierte 3D-Herrlichkeit à la "Final Fantasy"? Mitnichten. "Chrono Trigger" sieht aus wie anno dazumal. Und die Wahrheit ist: Auch an goldenen Kühen geht die Zeit nicht spurlos vorbei. Schon in den ersten Spielminuten, der berühmten Tausendjahrfeier des Königreiches Guardia, auf der Held Crono allerlei Unsinn anstellen darf und zusammen mit der blonden Marle ins Mittelalter versetzt wird, verliert "Chrono Trigger" im Vergleich zu modernen 2D-Produktionen auf dem DS ganz offensichtlich. Beim 'Hau den Lukas'-Spiel werden teilweise lediglich Standbilder bewegt, die wenig später auftretende Wissenschaftlerin Lucca verschießt als Spezialattacke einen mit abstrakten gelben Kugeln dargestellten Flammenstrahl – insgesamt bleibt die Optik auf 16-Bit-Niveau. Man kann Square Enix aber auch zu ihrem Mut gratulieren, einen liebgewonnenen Klassiker unangetastet und werkgetreu wiederaufzulegen. Denn ebenfalls auf der Tausendjahrfeier wird jedem Rollenspieler klar: Spielwitz und Charme funktionieren damals wie heute! Wer sich erstmals vor dem königlichen Gerichtshof für seine Spielhandlungen auf der Tausendjahrfeier verantworten muss, wer postapokalyptische Autorennen fährt, mit der feschen Steinzeitbraut Ayla ein Wettsaufen macht und am Ende die Verantwortung für die komplette Menschheitsgeschichte in Händen hält, der braucht keinen Effektschnickschnack. Ausdrucksstarke Posen, originelles Dungeondesign und die immer wieder neu arrangierten Rundenkämpfe überzeugen auch heute. Um den traditionellen Spielkern herum gibt Euch Square Enix außerdem alle erdenklichen Bonus-Features und Einstellmöglichkeiten. Die wahlweise abschaltbaren Anime-Zwischensequenzen der PSone-Fassung (siehe Kasten), diverse Galerien und Tonarchive sowie die optionale Auslagerung der Kampfmenüs auf den Touchscreen geben Euch maximale Kontrolle. Eine neue, erwachsenere Übersetzung sowie zwei frische, spielerisch durchwachsene Dungeons, von denen einer zu einem zusätzlichen Ende führt, machen den Titel auch für alte Fans interessant. Multiplayer und "Pokémon"-Freunde tummeln sich schließlich im DS-exklusiven Arena-Modus, wo Ihr Euer eigenes Elementarmonster trainieren und in lokalen Mehrspieler-Duellen in den Kampf schicken dürft. Insgesamt also eine rundum komplette und befriedigende Fassung von "Chrono Trigger", nicht nur für Verehrer einer goldenen RPG-Ära. *mw*

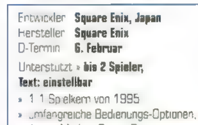


DS Graaah! Beim Feuer spuckenden 16-Bit-Zombi wird der Zahn der Zeit offensichtlich

CHRONOLOGIE

Besitzer einer NTSC PSone stellen sich diese beiden Schmuckstücke in die "Chrono"-Vitrine: Das prachtvolle "Chrono Cross" setzte im Jahre 1999 die Saga in einem Parallel-Universum fort und bietet satte 45 spielbare Charaktere. Die "Final Fantasy Chronicles"-Sammlung beinhaltete 2001 "Final Fantasy IV" und "Chrono Trigger" mit Anime-Zwischensequenzen





Entwickler **Square Enix, Japan**
Hersteller **Square Enix**
D-Termin **6. Februar**
Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: einstellbar**

- 1:1 Spielkern von 1995
- umfangreiche Bedienungs-Optionen, Arena-Modus, Bonus-Dungeons

SPIELSPASS

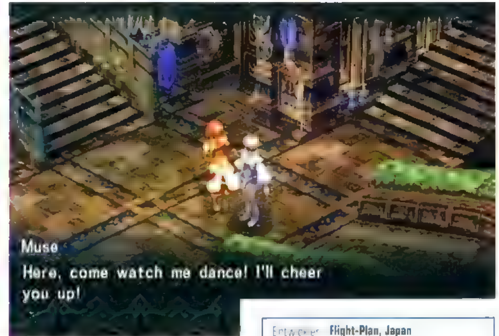
Singleplayer	**9 von 10**	**87**
Multiplayer	**6 von 10**	
Grafik	**6 von 10**	
Sound	**7 von 10**	

FAZIT » Originalgetreue Umsetzung des berühmten Zeitreise-RPGs mit umfangreichen Bonus-Features und Bedienungs-Optionen.

Eternal Poison

PS2 Strategie 





PS2 Mit Zauberin Thage (links) ist nicht zu spaßen: Die Dame ist auf der Suche nach dem mächtigen Zauberbuch Eternal Poison. Die Umgebungen sehen hübsch aus (rechts), die unscharf vorgerenderten 2D-Figuren könnten hingegen mehr Details vertragen.

Rundenbasierte Strategiebrocken fernöstlicher Machart gibt's wie Sand am Meer. Dennoch hebt sich "Eternal Poison" (in Japan "Poison Pink") schon durch sein Äußeres von den oft generischen Mitbewerbern ab. Mit düsterem Mittelalter-Setting und Charakterdesign im angesagten Gothic-Lolita-Look schlägt "Eternal Poison" optisch in eine andere Kerbe. Auch spielerisch geht die Taktik-Schlacht eigene Wege: Die klassisch-isometrischen Kampf-Felder sind größer als bei der Konkurrenz, Angriffe werden im besten "Shining Force"-Stil in Großaufnahme zelebriert. Leider ist das stets mit Ladezeiten verbunden – gut, dass Ihr die Sequenzen auf Wunsch ausschalten könnt. Die Möglichkeit, gefangene Feinde selbst in den Kampf zu schicken oder sie gegen Geld oder Skills zu tauschen, bringt Würze ins Spiel. Leider ist die Grafik – von den prächtigen Porträts abgesehen – recht dröge, zudem gerieten viele Kämpfe zu lang und lassen sich nicht speichern. Trotzdem ist "Eternal Poison" eine stimmige Abwechslung im Taktik-Alltag – netterweise liegt dem Spiel auch eine Soundtrack-CD bei. *tn*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler **Flight-Plan, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- Story wird aus 5 Perspektiven erzählt
- Soundtrack-CD beigelegt

SPIELSPASS 70

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » Apartes Design und düstere Story machen einige Fehler wie umständliche Bedienung und teils zähe Kämpfe wett.

Luminous Arc 2

DS Strategie 

So schnell kann es gehen: Ehe er sich versieht, hat Held Roland nicht nur das mächtige Zauberwerkzeug Runic Engine auf seiner Hand, auf einmal ist er auch von gut aussehenden jungen Hexen umgeben. Mit deren Hilfe soll er sein Heimatland vor der obligatorischen Gefahr aus grauer Vergangenheit verteidigen. Innovativ ist das nicht, dank witzigem Skript und angenehm überzeichneten Charakteren unterhält die Story aber dennoch.

Gleiches gilt für den Spielablauf – rundenbasierte Iso-Taktik im "Final Fantasy Tactics"-Stil ist heutzutage keine Seltenheit, trotzdem fühlt sich "Luminous Arc 2" nicht allzu sehr wie ein Nachahmer an. Die flotte Touchpen-Steuerung und die meist angenehm fordernden Kämpfe gegen besonders mächtige Gegner motivieren. Auch die Präsentation stimmt: Detaillierte Szenarien, hübsche Sprites, Sprachausgabe und ein animiertes Intro erinnern an goldene Strategie-Rollenspiel-Zeiten auf der PSone. Lediglich der Zweispieler-Modus enttäuscht: Ohne zuschaltbares Handicap müsst Ihr und Euer Mitspieler schon auf einem ähnlichen Level sein – sonst wird die Partie schnell unausgeglichen.

Habt Ihr Lust auf eine spannende Partie Iso-Strategie im Anime-Stil, dann sollten Roland und seine illustre Hexentruppe Eurem DS einen Besuch abstatten. *tn*

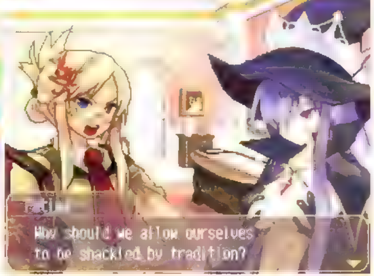
Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



Superpaket: Spiel + Soundtrack + Artbook für unter 40 Euro



DS Auf dem unteren Bildschirm zieht Ihr Eure Figuren mit dem Stylus oder bewegt sie klassisch per Steuerkreuz.



DS Die meisten Sequenzen glänzen mit Anime-Porträts und Sprachausgabe, die Sprites Eurer Truppe seht Ihr nur im Kampf.

Entwickler **Image Epoch, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **2009**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- Iso-Taktik im bunten Anime-Look
- Touchscreen-Steuerung gut gelöst
- Werte und Daten auf dem oberen Schirm
- Soundtrack-CD inklusive, siehe Bild oben

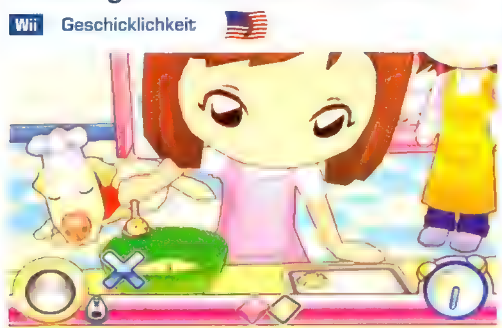
SPIELSPASS 75

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Bunte, witzige, anspruchsvolle Taktik: "Luminous Arc 2" ist weder frisch noch innovativ, versteht es aber, gut zu unterhalten.

Cooking Mama: World Kitchen

Wii **Geschicklichkeit**



Wii Plumpes Product Placement: Eine Handvoll Gerichte wurden vom Naschwarenhersteller Nestle gesponsort und sind eher langweilig zuzubereiten



Wii Mama rettet Euch: Bei einigen misslungenen Aktionen eilt die Oberköchin zu Hilfe und richtet den Schaden bei Minispieleinlagen wieder

Jamie Oliver, Alfons Schuhbeck, Johann Lafer? Alles Amateure! Die einzige wahre Kochkünstlerin ist Mama – und die schwingt zum vierten Mal den Videospiel-Löffel. "Cooking Mama: World Kitchen" ist ihr zweiter Wii-Auftritt und dreht an der bewährten Formel. Zum einen wich die putzige 2D-Optik einer polygonalen Darstellung. Das klappt überraschend gut, der Cartoon-Stil und Mamas Kulleraugencharme überstanden den Sprung in die dritte Dimension weitgehend unbeschadet. Zum anderen greift Ihr diesmal mit einem Lehrling zum Küchenwerkzeug, während die Chefin im Hintergrund zuschaut.

Rund 50 Mahlzeiten stehen auf dem Programm, wie gehabt bereitet Ihr diese in mehreren Schritten zu: Schneidet Gemüse, schält Kartoffeln, knackt Eier, knetet Teig oder brutzelt Fleisch. Alle Tätigkeiten sind durch Remote-Gesten zu erledigen, hier fangen allerdings die Probleme an. Oft werden die Abläufe nicht genau erklärt, Ihr müsst erst ausprobieren, wie fest oder zaghaft Ihr hantieren dürft. Andere Aufgaben wurden auf simples Knopfdrücken reduziert, während ein Pfeil auf einer Skala rauf und runter wandert. Das fühlt sich meist schwammig an und ist weniger praktisch umgesetzt als beim Vorgänger oder den DS-Teilen. Verbockt Ihr eine Aufgabe, springt manchmal Mama als Retterin ein, doch ihre Aktivitäten sind eher nervige Geschicklichkeitseinlagen und weniger spaßfördernd.

Dazu kommen eine Inszenierung, die das Tempo mit bald langweilig werdenden kleinen Einlagen bremst, und deutlich abgespeckte Spielmodi: So strichen die Entwickler das Splitscreen-Kochduell, gemeinsam dürft Ihr nur noch bei acht Miniaufgaben ran. Spaß macht die Küchenarbeit trotzdem, aber spürbar weniger als bisher. Schade, anscheinend ist die Luft raus aus dem Konzept – dazu passt auch, dass Mamas nächster DS-Auftritt als Gärtnerin stattfindet. *us*

Testmuster von ACME • www.acme-online.nl

Entwickler	**Cooking Mama Ltd., Japan**
Hersteller	**Majesco**
D-Termin	**nicht bekannt**

- 51 neue Gerichte
- spielbare Rettungseinlagen von Mama, wenn etwas schiefgeht
- Minispiele für Zweispieler-Teamwork

SPIELSPASS 60

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » Zu lange gegart: Die neuen Ansätze der Koch-Minispielsammlung lassen den Spaß schrumpfen statt wachsen.


PLAY MORE
>> CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES <<
F.E.A.R. 2
PROJECT ORIGIN
ACME
THE RPG EXPERTS B.V.
Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands
RESIDENT EVIL 5
WWW.ACME



& PAY LOW
SHELLSHOCK 2
BLOOD TRAILS
KILLZONE 2
ONLINE.NL
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT.

THE MAKING OF...



Sensible Softwares ungewöhnlicher Hit: Heimcomputer-Legende Jon Hare über sein C64-Meisterwerk – das "Shoot'em-Up Construction Kit"!

System:	C64 (später umgesetzt auf Amiga und Atari ST)
Hersteller:	Palace Software / Outlaw
Jahr:	1988

Sensible Softwares "Shoot'em-Up Construction Kit" – kurz "SEUCK" – war eine revolutionäre Sache: C64-Besitzer konnten mit dem cleveren Werkzeug eigene Spiele flexibel gestalten. Als "SEUCK" in den Achtzigern erschien, war die Software nicht nur ihrer Zeit voraus, sie übertrumpfte auch ähnliche, frühere Versuche wie den "Gamemaker" von Activision und bot eine Vorlage für moderne Heimentwickler-Tools.

Im Gespräch mit M! erinnert sich die Heimcomputer-Legende Jon Hare: "Das Programm entstand, weil wir ein paar Shoot'em-Ups gemacht hatten und über ein weiteres Spiel im Stil von 'Galaxibirds' nachdachten. Mein Kollege Chris Yates werkelte an etwas, mit dem ich als Spieldesigner arbeiten sollte. Das hat sich dann zu einer Anwendung weiterentwickelt, mit der man Levels entwerfen konnte. Nach ein paar Monaten entstand daraus ein eigenes Projekt."

Weil Jon kein programmiertechnisches Know-how besaß, fand sich in ihm der ideale Tester für die zahlreichen Möglichkeiten – mit Fokus auf Benutzerfreundlichkeit. "Chris entwarf eine Funktion für Sprite-Formationen. Ich habe sie ausprobiert und anschließend vorgeschlagen, die Menüs zu optimieren, um das Feature leichter bedienen zu können", erklärt Jon.

Nur eine Minute

Letzten Endes wurde aus "SEUCK" ein Menü-System, das mit Joystick und Tastatur bedient wurde. Von Sprites über Hintergründe und Levelkarten bis hin zu Objekten konnten Benutzer damit alles entwerfen, um eigene Spiele zu gestalten. Die Entscheidung über die finalen Inhalte war Jon zufolge einfach: "Alles, was man innerhalb einer Minute verstehen konnte, war sinnvoll. Zu komplexe Features wären wie ein Stich ins Wespennest gewesen." Deshalb wurde auf Power-Ups und künstliche Intelligenz verzichtet. Stattdessen legte man die Bewegungsmuster der Gegner mittels Joystick fest. Ebenfalls implementiert wurde ein ziemlich ausgefeiltes Tool für Soundeffekte sowie ein Zweispieler-Modus. "Den habe ich schon in 'Wizball' geliebt, also drängte es sich geradezu auf, so einen Modus auch in 'SEUCK' zu integrieren", betont Jon und wundert sich bis heute, warum Koop-Modi so selten in Spiele eingebaut werden.

Einfach und flexibel

Um die Möglichkeiten von "SEUCK" zu demonstrieren, begann Jon einige Spiele zu entwerfen, die zusammen mit dem Hauptprogramm angeboten wurden. "'Slap'n'Tickle' ist ein automatisch scrollendes Ballerspiel im 'Nemesis'-Stil, das Western-Spiel 'Outlaw' hingegen scrollt abhängig von der Spielfigur und 'Transputer Man' spielt auf einer unbewegten Leiterplatte."

"Die Idee bestand darin, drei technisch unterschiedliche Titel und drei verschiedene Umgebungen vorzuführen, um die Flexibilität von 'SEUCK' zu demonstrieren." Ursprünglich war noch ein viertes Spiel namens "Celebrity Squares" geplant, doch das hat Jon verworfen: "Wir hatten uns auf vier Spiele festgelegt, allerdings ist uns die Zeit davongelaufen." Stattdessen hatten einige Freunde des Unternehmens die Möglichkeit, ein paar Sprites beizusteuern.

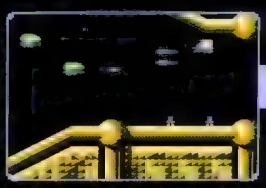
Bereits kurz nach der Veröffentlichung war "SEUCK" ein Riesenhit. Obwohl man sich bei Sensible Software zunächst unsicher war, ob das Programm überhaupt veröffentlicht werden würde, avancierte "SEUCK" zum ersten Nummer-1-Game des Unternehmens. Jon ahnte zwar im Vorfeld, dass "SEUCK" in Großbritannien gut ankommen würde, immerhin waren Bausätze dort zur damaligen Zeit recht populär. Mit dem weltweiten Erfolg rechnete er jedoch nicht. Heute – rund 20 Jahre später – gibt es immer noch Menschen, die "SEUCK"-Spiele entwickeln.

"Einerseits wirkt das ziemlich altmodisch", bemerkt Jon, "aber wenn ich es mir recht überlege, entdecke ich nur selten echte Weiterentwicklungen, wenn ich aktuelle Blockbuster und solche von vor 15 Jahren miteinander vergleiche. Spielspaß hat nichts mit technischem Fortschritt zu tun – es geht allein um die Interaktion mit dem Produkt." Und dank Jons Beitrag zu "SEUCK" war und ist diese Interaktion noch immer fehlerfrei. *gr/mh*

STECKBRIEF

Name:	Jon Hare
Alter:	42
Damals:	Game Designer
Heute:	Chef der britischen Tower Studios

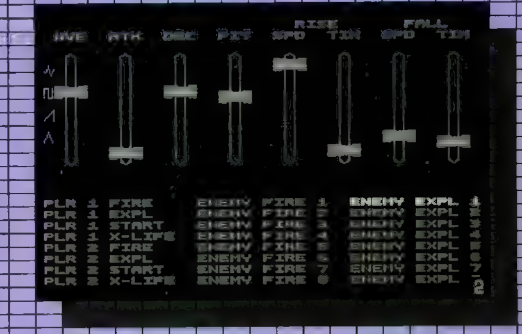
SIDEWAYS SEUCK!

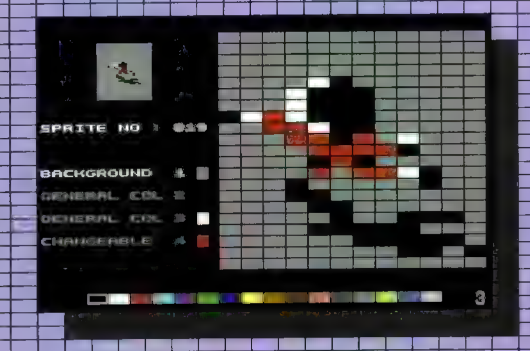


"Horizontales Scrolling wäre toll gewesen, aber wenn man ein Element einbaut, vervielfachen sich die Features. Dann muss man sich um die Verwaltung von Sprites, Scrolling und so weiter kümmern. Wir hätten solche Dinge einbauen können, aber das hätte die Steuerung so aufgebläht, dass das Programm zu kompliziert geworden wäre." Im Frühjahr 2008 überarbeitete "SEUCK"-Veteran Jon Wells das Entwickler-Kit und fügte Horizontal-Scrolling hinzu. Derzeit gibt es lediglich Scrolling nach links, Jon arbeitet aber bereits an einer Version, die auch Bewegungen nach rechts enthält. Mehr Details gibt es auf http://seuck.gamesplaygames.co.uk

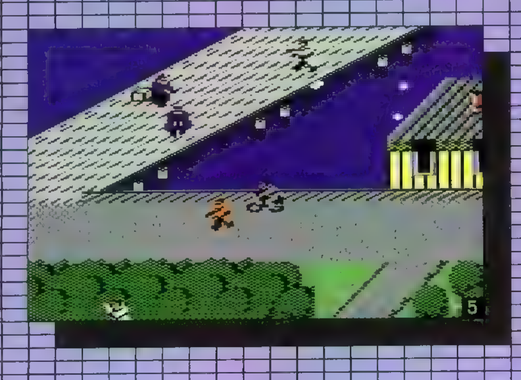














1 » Im Objekt-Editor wählen Tüftler neben Gegenständen auch Gegner-Sprites, vorgefertigte Animationsphasen und die Bewegungsgeschwindigkeit.

2 » Soundeffekte werden mithilfe von Schiebereglern festgelegt. So klingen Schüsse und Explosionen individuell.

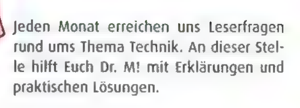
3 » Der Sprite-Editor wird mit dem Joystick bedient und ist so gut, dass er von manchen Designern für professionelle Spiele verwendet wurde.

4 » Im Karten-Editor bestimmt Ihr Design und Aufbau Eures Spiels – im Bild entsteht ein Level zum mitgelieferten "Outlaw".

5 » Mit etwas Geschick übertrafen manche Eigenbau-Spiele sogar professionelle Entwicklungen – zum Beispiel "Cops" von Alf Yngve.

6 » Einer der mitgelieferten Titel heißt "Transputer Man": Das von "Robotron" inspirierte Spiel findet auf einer Leiterplatte im Inneren eines Computers statt.

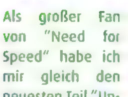
Frag Dr. M!



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.







Ich besitze eine PS3 und bin großer RPG-Fan. Jetzt wollte ich wissen, ob das PS2-Spiel "Dragon Quest VIII" auch auf der PS3 läuft. Ich habe gehört, dass PS2-Titel gar nicht oder nur mit Problemen auf der PS3 laufen. Und wie sieht das dann mit Speicherständen aus? Werden die auf der PS3-Festplatte gespeichert oder brauche ich da eine Memory Card?

Daniel Neumann, Mindelheim

Neuere PS3-Geräte können keine PS2-Spiele abspielen. Sony hat beim überarbeiteten Modell keine Abwärtskompatibilität vorgesehen. Abwärtskompatible PS3s der ersten Generation erkennt man an der 60 GB großen Festplatte. Solche Geräte sind nur noch gebraucht erhältlich. Außerdem ist das Gerät wählerisch und verarbeitet nicht alle PS2-Titel – "Dragon Quest VIII" gehört allerdings dazu. Für eine Liste kompatibler Spiele (ohne Gewähr) geht auf www.ps3comp.com. Zahlreiche PSone-Spiele laufen dagegen auch auf den neuesten PS3-Geräten klaglos.

PS2- sowie PSone-Spielstände werden auf einer virtuellen Memory Card auf der PS3-Festplatte angelegt. Um alte Savegames zu verwenden, benötigst Du einen Adapter wie z.B. den Snakebyte Memory Card Adaptor für 15 Euro. Alternativ kaufst Du Dir einfach eine PS2, die es bereits zum Discount-Preis von unter 80 Euro gibt.



Als großer Fan von "Need for Speed" habe ich mir gleich den neuesten Teil "Undercover" für meine PS3 zugelegt. Doch was sehe ich da? Es ruckelt wie die Hölle! Ist etwas an meiner PS3 kaputt? Oder gibt der Fernseher – ein Panasonic-Plasma mit Full-HD – den Geist auf?

Michael Neugebauer, via E-Mail

Keine Angst, mit Deinen Geräten ist alles in Ordnung! Es liegt vielmehr am Spiel. "Undercover" ist (wie die meisten PS3-Titel auch) für eine Auflösung von 720p ausgelegt. Doch während andere Spiele diese Auflösung erzwingen, kann "Undercover" auch mit höheren Bildschirmmodi betrieben werden. Wenn also Deine PS3 auf 1080p eingestellt ist, läuft das Spiel auch in 1080p. Durch die größere Menge an Pixeln (1920 x 1080 statt 1280 x 720) kommt das Spiel ins Stocken. Stell Deine PS3 auf 720p und schon läuft's flüssiger. Allerdings war die "Need for Speed"-Reihe noch nie bekannt für eine flüssige Bildrate – leichtes Ruckeln bleibt.



Reaktionszeit

Ich habe mal eine Frage zu der neuen 200-Hz-"Motionflow"-Technologie, welche Ihr in der vorletzten Ausgabe vorgestellt habt. Ist diese Technik nur für LCD-Fernseher interessant (wegen der Reaktionszeit) oder profitieren auch Plasma-Fernseher davon (haben ja im Grunde keine so große Reaktionszeit wie LCD-Geräte)?

Patrick Rebbe, via E-Mail

Plasma-TVs würden von "Motionflow" wenig profitieren, denn dort ist das Problem der Bewegungsunschärfe weit geringer. Dennoch werkelt Plasma-Spezialist Panasonic bereits an ähnlicher Technologie. "Motionflow" minimiert die LCD-typische Unschärfe bei Bewegung und manchmal sogar Ruckeln bei Spielen. Dazu werden mehrere Frames verglichen, Zwischenbilder generiert und ausgegeben. Dadurch entsteht eine Verzögerung (sprich: Reaktionszeit) von 20-30 Millisekunden (0,02-0,03 Sekunden), die aber kaum wahrnehmbar ist.



BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Spiele wie "Grand Theft Auto IV" ersparen Euch durch Streaming-Techniken Ladezeiten

Streaming

Der Fluss der Daten



GORDON ERMISCH



Der Autor ist Student an der Games Academy im Kurs Art & Animation

Der englische Begriff 'Streaming' bedeutet wörtlich übersetzt "strömen" bzw. "fließen". In der Fachsprache steht der Begriff für einen kontinuierlichen Datenstrom von einer Quelle zum Benutzer.



Seid Ihr in "GTA IV" schnell unterwegs, verwandeln sich die grob pixeligen Bäume (links) zu spät in filigranes Astwerk (rechts)

Medienstrom

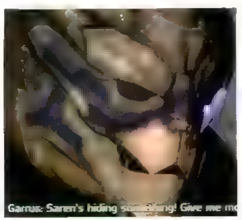
Wenn man beispielsweise einen Trailer direkt auf einer Webseite anschaut, kommt ein 'Media Stream' zum Einsatz. Das Video wird nicht komplett heruntergeladen, sondern man guckt es 'on the fly' – also während der Übertragung – an. Der Buffer hält die heruntergeladenen Daten im Speicher und gibt sie an den Medien-Player weiter. Wie flüssig der Stream läuft, ist abhängig von der eigenen Internetanbindung und wie schnell der Server ist, der das Video zur Verfügung stellt. Bietet die Quelle nicht genug Bandbreite, kommt der Stream ins Stocken und stoppt schlimmstenfalls. Das liegt daran, dass normalerweise mehr Daten vom Server gestreamt werden als benötigt. So gleicht man Schwankungen der Verbindung aus.

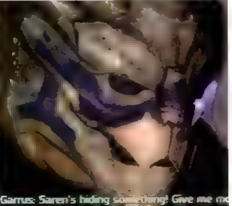
Seitdem sogar TV-Stationen ihre Sendungen im Internet anbieten, ist Streaming eine einfache Möglichkeit, dem Benutzer das Kopieren von Ausstrahlungen zu erschweren. Die Daten der Sendungen werden nur temporär gespeichert und liegen nicht als komplette Datei vor. Da Konsolen mittlerweile serienmäßig einen Internet-Zugang offerieren, ist 'Media Streaming' auch in der Spiele-Industrie zu einem wichtigen Bestandteil geworden. So könnt Ihr Trailer oder auch YouTube-Schnipsel auf Xbox 360 oder der PS3 anschauen.

Texturstrom

Eine andere Art des Streaming ist der 'Texture Stream'. Dabei fungiert die Konsole und der Spieldatenträger als Server und das eigentliche Spiel als User. Aktuelle Top-Produktionen besitzen oft riesige Texturauflösungen, um eine möglichst realistische Grafik auf den Schirm zu zaubern. Die Hardware ist aber meist nicht in der Lage, die Texturen aller darzustellenden Objekte gleichzeitig im Speicher zu halten. Deshalb stehen nur Texturen von nahe gelegenen Objekten im RAM. Im Hintergrund werden Daten nachgeladen, um die Umgebung der sich ständig verändernden Spielerposition mit Texturen zu füllen. Beispiele für diese Technik sind "Far Cry 2", "Dead Space", "Haze" oder die "Grand Theft Auto"-Reihe: Die gesamte Stadt würde komplett niemals in den Arbeitsspeicher passen. Doch mittels Streaming gelangt Ihr ganz ohne nervige Ladepausen an jeden Punkt in Liberty City.

Allerdings gibt es einen Haken: Werden die Daten nicht schnell genug gestreamt, gehen wesentliche Teile der Optik verloren. Rast Ihr z.B. in "GTA" durch die Straßenschluchten, kann es passieren, dass die Umgebung teilweise trist und fad aussieht. Haltet Ihr an, könnt Ihr beobachten, wie nach und nach die Texturen auf die Polygone aufgezogen werden. Schlechtes Texturstreaming gibt es auch bei "Mass Effect", was aber nicht an der Leistungsfähigkeit der Hardware liegt, sondern an der verwendeten Unreal Engine 3. Ähnliches passiert in "Halo 3" bei manchen Zwischensequenzen: 3D-Objekte erscheinen kurz 'nackt', bevor ihre Texturen im Speicher stehen.





Bei "Mass Effect" (360) kommt es auch in den Zwischensequenzen zum verzögerten 'Texture Stream'. Die Folge: Feinere Texturen (rechts) ploppen plötzlich ins Bild

Problematisch: Sowohl die Enox-Soundbar (im Bild) als auch das Yamaha-Gerat sind so hoch geraten, dass sie einen Teil des Bildschirms verdecken.

Surround-Wunder

Ihr habt einen schicken HDTV, der die hochauflosenden Welten von PS3- und Xbox-360-Spielen eindrucksvoll zur Geltung bringt? Feine Sache. Doch so schon die virtuellen Pixel-Welten von "BioShock", "Gran Turismo Prologue" & Co. auch sein mogen – ohne entsprechende Sounduntermalung geht Atmosphare und letztlich Spielspaß verloren. Aus den meisten stylischflachen LCD- und Plasma-TVs tonen aber blecherne Stimmen, quakende Musik und kraftlose Explosionen. Das Geratedesign fordert seinen Tribut: Lautsprecher, die auch mal laut und druckvoll konnen, brauchen Platz – der im schlanken Gehause nicht vorhanden ist.

Abhilfe schaffen 5.1-Surround-Sets mit fünf Lautsprechern und einem Subwoofer. So taucht Ihr in das Spiel auch akustisch ein, ortet von hinten ansturmende Feinde und fuhlt virtuelle Explosionen am eigenen Leib. Doch was tun, wenn die bessere Halfte weder sechs Boxen noch Kabel im ganzen Zimmer toleriert oder der Raum einfach zu klein fur eine Lautsprecher-Armada ist?

Die Losung heißt Soundbar: Seit dem Durchbruch der Flachbild-TVs haben diese querliegenden Lautsprecher Hochkonjunktur. Sie liefern Surround-Sound aus nur einem Gehause und verschandeln die schicke Designer-Wohnung nicht mit herumstehenden Holzkisten, sprich Boxen – zumindest verheißt das die Werbung. Ob das wirklich so ist, uberpruften wir mit drei Soundbars aus verschiedenen Preisklassen. Gefuttert wurden sie mit Spielen und Musik (siehe Kasten rechts), als 'Testzimmer' stand uns der klangoptimierte Horraum unserer Schwesterzeitschrift *audiovision* zur Verfugung. Naturlich wurden alle Systeme vorher einer Pegelanpassung unterzogen und vor dem Test-TV platziert.

Enox Cinema Box VI

Mit 500 Euro das günstigste System und zudem als einziges mit einem separaten, funkbetriebenen Subwoofer ausgestattet; die mächtigen Dimensionen der Soundbar und der Glanzlack-Uberzug schinden zusatzlich Eindruck – ein vielversprechender Testbeginn. Doch schon bei



Unpraktisch: viele Eingange sind im 3,5mm-Klinkenformat ausgefuhrt. Immerhin liegt ein Cinch-Stereo-Adapter bei.

Preis	800 Euro
Abmessungen	99 x 9 x 9,5 cm (B x H x T)
Anschlusse	3 digitale Eingange (2x optisch, 1x koaxial), Kopfhörer-Buchse (3,5 mm), 2 Klinken-Buchsen (3,5 mm) fur den Anschluss von z.B. iPod, Subwoofer-Ausgang, RS-232-Schnittstelle
Sonstiges	Dolby-Digital-, DTS- und DTS-96/24-Decoder, Fernbedienung









Dicker Brummer: Als einziges System im Test kommt die Enox Cinema Box VI mit separatem, kabellosem Subwoofer

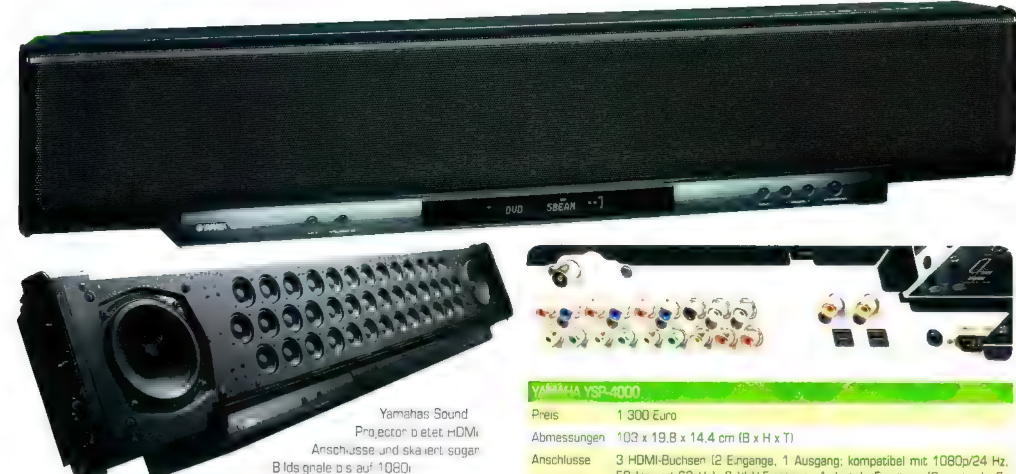
ENOX CINEMA BOX VI	
Preis	500 Euro
Abmessungen	96 x 22,2 x 16,2 cm, Subwoofer: 49 x 34 x 15,5 cm (B x H x T)
Anschlüsse	4 digitale Eingänge (2x optisch, 2x koaxial); Cinch-Audio-Stereo-Eingang; Cinch-Video-Ausgang
Sonstiges	Separater, kabelloser Subwoofer, der über Funk angesteuert wird, Dolby-Digital- und DTS-Decoder, AM/FM-Tuner mit 20 Speicherplätzen, USB-Anschluss, SD-Karten-Slot; Fernbedienung

SO FUNKTIONIERT'S!



Überzeugender Surround-Sound aus nur einer Box klappt nur über Umwege – und das im wahrsten Sinne des Wortes. Denn der vom Lautsprecher ausgesandte Schall muss über gezielte Wandreflexionen das Ohr erreichen, um einen Raumeindruck zu erzeugen.

Während die beiden Geräte von Enox und Soundmatters dies in allen Räumen gleich gerichtet machen und dementsprechend in jedem Zimmer unterschiedlich klingen, stellt sich Yamahas Sound Projector auf die Verhältnisse automatisch via Messmikrofon ein. Das ausgeklügelte System von Yamaha fußt auf vielen kleinen Lautsprechern, die dank digitaler Schaltungen so manipuliert werden können, dass sie Schall fast punktgenau in jede Richtung abstrahlen. Raumeigenheiten wie Möbel, Dachschrägen oder verwinkelte Grundrisse fließen in die Berechnungen des Soundfelds ein – das schaffen weder Enox noch Soundmatters. Ergebnis: In fast jedem Raum erzeugt Yamahas Sound Projector einen überzeugenden Surround-Eindruck, bei den beiden günstigeren Kontrahenten heißt es Ausprobieren und vielleicht das ein oder andere Möbelstück zu verrücken.



Yamahas Sound Projector bietet HDMI-Anschlüsse und skaliert sogar Bildsignale bis auf 1080i

YAMAHA YSP-4000	
Preis	1 300 Euro
Abmessungen	103 x 19.8 x 14.4 cm (B x H x T)
Anschlusse	3 HDMI-Buchsen (2 Eingänge, 1 Ausgang; kompatibel mit 1080p/24 Hz, 50 Hz und 60 Hz), 2 YUV-Eingänge; 4 digitale Eingänge (2x optisch, 2x koaxial), Cinch-Audio-Stereo-Eingang, Cinch-Video-Ausgang, Klinken-Buchse (3,5 mm) für den Anschluss von z.B. iPod, Subwoofer-Ausgang, RS-232-Schnittstelle
Sonstiges	Dolby Digital und DTS-Decoder, automatische Einmessung via mitgeliefertem Mikrofon, Video-Aufwartskonvertierung von analog auf HDMI, Deinterlacing und Hochskalierung über HDMI-Ausgang (480i/576i auf 1080i/720p), FM-Tuner mit 40 Speicherplätzen; Fernbedienung

BioShock offenbaren sich Schwachen: Richtiger Raumklang stellt sich nicht ein, klar ortbare Schallquellen wie Stimmen aus einem Automaten rotieren bei Drehung nicht um den Zuhorer, sondern bleiben auf den Frontbereich beschrankt. Das tieffrequente Stampfen des Big Daddys mutiert bei etwas hoherer Lautstärke zum unkontrollierten Blubbern – der Subwoofer betont die oberen Bassfrequenzen über Gebühr, im Tiefbassbereich bleibt er dagegen stumm. Dreht man die Subwoofer-Lautstarke zuruck, verschwindet das Blubbern, aber auch fast der gesamte Bassbereich.

Bei **Gran Turismo Prologue** ist der Raumeindruck überzeugender. Wir haben tatsachlich den Eindruck, einige Autos an uns vorbeifahren zu horen. Tadelloser Surround-Sound hört sich dennoch anders an.

In **Star Wars: The Force Unleashed** klingt die Titelmelodie dumpf, die Blaser troten bei hoherer Lautstarke aufdringlich in die Ohren. Der über Darth Vader schwebende Sternenzerstörer lasst den Subwoofer erneut Ubersteuern, generell ist der Raumeindruck verhalten.

Bei **TimeShift** regnet es nicht im gesamten Raum, sondern lediglich um den Bildschirm herum; **Madonnas** Auftritt schließlich verleitet den Subwoofer wieder zum frohlichen Blubbern, die Becken zischen und die Stereofront gerat arg klein.

Fazit: Besser als jeder TV-interne Lautsprecher, im Vergleich mit den anderen beiden Geräten ist es in puncto Klangqualitat allerdings nicht weit her. Unschön: Aufgrund der großen Abmessungen ist die Enox-Soundbar nicht vor dem Fernseher platzierbar – dort verdeckt sie einen Teil des Bildes.

Soundmatters Slimstage 40

"Ganz schön schlank, das Teil." Nach dem Enox-Brummer wirkt die Soundmatters-Soundbar zierlich, fast zerbrechlich. Doch die 800 Euro teure Box fasst sich gut an, die Verarbeitung ist tadellos. Ohne schlechtes Gewissen maltratieren wir die Slimstage 40 mit **BioShock**: Der Big Daddy stampft durch Rapture, aus der Box tönt es knackig, aber nicht sehr tief – sie muss schließlich ohne Subwoofer auskommen. Dennoch klingt es besser als das oberbassbetonte Blubbern der Enox. Auch der Raumeindruck ist überzeugender: Die vielen Gerausche hüllen uns ein, eine klare Ortung von im Raum wandernden Schallquellen ermoglicht jedoch auch die Slimstage nicht.

Gran Turismo Prologue bestatigt diese Eindrucke, obschon wir direk-

DIE ALTERNATIVE: 5.1-BOXENSET MIT AV-RECEIVER



So gut die vorgestellten Soundbars Raumklang auch imitieren können (insbesondere das Yamaha-System). Wer in seinem Zimmer Platz für ein vollständiges 5.1-Set mit fünf Lautsprechern und Subwoofer erübrigen kann und bei deren Aufstellung keine Kompromisse eingehen muss, sollte sich für diese Lösung entscheiden. Zum einen bleibt Ihr damit flexibel – das Aufrüsten mit zum Beispiel hochwertigeren Front- und Center-Boxen ist so möglich. Zum anderen tönt ein vollwertiges Surround-Set einfach besser und überzeugender.

Neben den Lautsprechern benötigt Ihr einen AV-Receiver, der die eingehenden Tonsignale decodiert und die Boxen befeuert. Auch hier gilt: Ihr könnt jederzeit mit einem besseren Gerät den Klang aufpeppen.

Welche AV-Receiver und Boxen etwas taugen, erfahrt Ihr monatlich bei unserer Schwesterzeitschrift *audiovision*. Hier exemplarisch ein Beispiel, für eine empfehlenswerte Mittelklasse-Kombination.

Lautsprecher-Set: Teufel System 5 THX Select, ab 799 Euro

AV-Receiver: Onkyo TX-SR 605 E, im Internet um 380 Euro

Hält auch hohe Lautstärken aus: Teufels THX-Boxenset.

Um 380 Euro im Internet: der Onkyo TX-SR 605 E.

tionale Effekte zu hören glauben: "Da fuhr doch gerade ein Auto von rechts vorne nach rechts hinten..."

Die **Star Wars**-Titelmelodie tönt dynamisch, klar und ohne die Rauigkeit der Enox. Den Überflug des Sternenzerstörers überhören wir: Richtig tiefe Töne kann die Box angesichts der Größe nicht liefern.

Bei **TimeShift** regnet es zwar, jedoch nicht im gesamten Raum: Wie bei der Enox zuvor plätschert es nur in der Nähe des Fernsehers. Dafür singt **Madonna** auf einer breiten Bühne, mit angenehmer Stimme und toll im Raum verteilten Instrumenten. Als der Bass einsetzt, blubbert es allerdings hörbar, die ganz tiefen Frequenzen fehlen auch hier.

Fazit: Die Slimstage 40 klingt besser als die Enox, außerdem lässt sie sich problemlos vor jedem Flachbild-TV platzieren. Ein zusätzlicher Subwoofer ist allerdings unerlässlich, damit steigt das Hörvergnügen enorm!

Yamaha YSP-4000

Yamahas Soundbar kostet mit 1.300 Euro so viel wie die beiden Kontrahenten zusammen – klingt sie dementsprechend besser? Ja, denn in dem tadellos verarbeiteten Gehäuse schlummert eine pfiffige Technik, die den Schall bündelt und Raumflexionen gezielt für Surround-Klang nutzt (siehe Kasten vorige Seite). Zum ersten Mal sind wir in **BioShock** vollständig von Geräuschen eingehüllt, sogar die exakte Ortung von im Raum wandernden Stimmen gelingt. Wenn der Big Daddy durch Rapture marschiert, ertönt ein knackiger, nur bei sehr hoher Lautstärke übersteuernder Bass. Da auch das Yamaha-System ohne separaten Subwoofer kommt, fehlen die ganz tiefen Frequenzen.

Bei **Gran Turismo Prologue** brausen die Autos quer durch den Raum, der **Star Wars**-Score erklingt räumlich und mit angenehmen Klangfarben – der Sternenzerstörer geht jedoch fast unter.

In **TimeShift** regnet es endlich im gesamten Hörraum, **Madonna** singt mit warmer Stimme auf einer breiten Bühne, die Instrumente verteilen sich wunderbar im Raum. Der Bass ist knackig, nur die tiefsten Frequenzen verschweigt der Soundriegel.

Fazit: Yamahas Soundbar ist die einzige echte Alternative zu einem 5.1-Boxenset: Sie klingt warm, formt einen knackigen Bass und erzeugt glaubhafte Surround-Effekte. Den fehlenden Tiefbass sollte ein separater Subwoofer liefern, dann macht das Zocken und Filme gucken noch mehr Spaß. Aufgrund der großen Bauhöhe lässt sich das Gerät nicht direkt vor dem TV platzieren. Eine Wandmontage über dem Fernseher ist eine gute Alternative: Dank der automatischen Klangeinmessung tönt die Soundbar auch von dort optimal. *os*

Madonna – Ray of Light (Musik-CD)

Eine der am besten klingenden Pop-CDs. Bei Track 1 ("Drowned World/Substitute For Love") steht Madonnas Stimme voluminös in der Mitte des Stereopanoramas, die anderen Instrumente scheinen von den Boxen losgelöst um sie herum zu schweben. Der Bass ist kräftig und reicht bis in die tiefsten Lagen. Trotz vieler Klangschichten bleibt das Ganze durchhörbar, von Geräusch-Chaos keine Spur.

Damit haben wir getestet


BioShock (PS3, 360)

Die Unterwasser-Welt Rapture hüllt Euch mit unzähligen Geräuschen ein: Vorne plätschert es, links surrt eine Überwachungskamera, rechts lärmen Gegner und hinten plappert ein Item-Automat. Bei einer Drehung müssen alle diese Tonquellen korrekt im Raum umherwandern und klar ortbar bleiben. Das Stampfen eines Big Daddys fordert die Basswiedergabe – Euer Wohnzimmer sollte beben!


Star Wars: The Force Unleashed (PS3, 360)

In der klassischen "Star Wars"-Titelmelodie muss das Orchester auf einer breiten Stereobühne spielen, die Bläser dürfen weder kratzig noch aufdringlich klingen. In der ersten Spielminute donnert über Darth Vader ein Sternenzerstörer hinweg, der ordentlich die Basslautsprecher belastet. Umherfliegende Tie-Fighter und zischende Lasersalven sorgen für Surround-Ambiente.


Gran Turismo Prologue (PS3)

In Rennwiederholungen sind je nach Kameraeinstellung zahlreiche Pan-Split-Surround-Effekte zu hören. Soll heißen: Die Autos fahren hörbar quer durch den Raum, von links vorne nach rechts hinten zum Beispiel



TimeShift (PS3, 360)

Im Startmenü muss der Regen den ganzen Raum füllen, um authentisch zu klingen

Jeder will etwas anderes!

An einer Konsolenzeitschrift sind mir die Spieletests am Wichtigsten. Auch Previews sind interessant. Auf alles andere kann ich im Grunde verzichten. Da ich in Österreich zu Hause bin, kostete die alte MAN!AC 5,75 Euro. Die M! kostet jetzt 5,20 Euro ohne DVD.

Ich finde, dass dieser Preis für eine Zeitschrift ohne DVD viel zu hoch ist. Ich kann auf die DVD verzichten und brauche kein Hochglanzpapier. Was ich haben will, sind ausführliche Tests der aktuellen Spiele. Doch diese kommen leider viel zu kurz. Da wird das Heft mit Technik, Extented, Retro, Sammelkarten und sonstigem Zeug gefüllt, welches eigentlich niemanden interessiert.

Auch wenn Ihr behauptet, den Heftumfang auf 120 bis 140 Seiten aufgeblasen zu haben: Was habe ich davon, wenn ein erheblicher Teil vergeudet wird. Ein Beispiel gefällig? Heft-Ausgabe 183: 2 Seiten für Sammelkarten, 16 Seiten für Poster, 9 Seiten Werbung von McMEDIA usw.

Da bleiben von 142 Seiten noch 115 Seiten für Berichterstattung übrig, welche z.B. mit Retrozeug aufgefüllt werden. Tests der aktuellen Spiele werden hingegen zusammengelegt: vier Stück auf einer Doppelseite.

Layout und Grafik finde ich hingegen sehr gut. Ich hoffe, Ihr besinnt Euch wieder darauf, was eine Videospielzeitschrift ausmacht!

Christian Pauli, via E-Mail

Was eine Videospielzeitschrift ausmacht, darüber lässt sich streiten. Ein reines Testheft war die MAN!AC noch nie, auch die M! wird keines werden. Angesichts der vorweihnachtlichen Spieleflut mussten wir so manchen Test recht knapp abhandeln. Das wird sich wieder ändern. Allerdings möchten wir nicht auf inhaltliche Vielfalt verzichten. Leserbriefe wie die beiden folgenden zeigen, dass wir auf dem richtigen Weg sind.

Macht weiter mit den tollen Extended-Reportagen, den Retro-Inhalten und allem, was Euch schon immer von anderen Spielemagazinen unterschieden hat und hoffentlich auch weiterhin unterscheiden wird. In meinen Augen seid Ihr immer noch das einzige Magazin für echte Spieleliebhaber, die schon seit Jahrzehnten dem Hobby die Treue halten, passionierte Sammler sind und innovative sowie obskure Import-Perlen schätzen.

Ich muss mich dennoch erst mal an Euer neues Layout gewöhnen, auch wenn ich schon viele Veränderungen des Magazins miterlebt habe – ich lese es immerhin seit der Erstausgabe. Die neuen kleinen Gimmicks und Beilagen gefallen mir übrigens deutlich besser als die Magazin-DVD, die es zuvor gab.

Frederik Graf, via E-Mail

Euer neues Heft ist der Wahnsinn: megaschick und wie immer durchgehend lesenswert! Einige Anmerkungen habe ich dennoch:

1. Verzichtet bitte auf Werbung von Klingelton-Anbietern. So etwas erwarte ich eher in den schmuddeligen Videospiel-Magazinen für 2,50 Euro.
2. Könnt Ihr den Extended-Teil nicht wieder zusammenfügen? Früher war das ein eigenes Heft zum Rausnehmen – jetzt ist es eine zerstückelte Lose-Blatt-Sammlung, die sich über das ganze Magazin verteilt.
3. Warum habt Ihr keine satirische Kolumne? Mit etwas bösem Humor würde das eine tolle Rubrik abgeben – und Themen gibt es genug.

René, via E-Mail

1. Schon vor über 2.000 Jahren hat es Kaiser Augustus bei der Einführung einer Steuer für öffentliche Toiletten erkannt: "Pecunia non olet" – Geld stinkt nicht. Wir verstehen zwar, dass die Werbung manchen Lesern ein Dorn im Auge ist, aber auf die Entscheidungen der Anzeigenabteilung haben wir keinen Einfluss. Traurig sind wir aber nicht, denn neben den ganzen Spielen wollen wir zwischendurch auch etwas zu essen haben.
2. Wir halten die aktuelle Lösung für besser, weil sie das Lese-Erlebnis auflockert, die Meinung teilt auch der nächste Leserbrief.
3. Weil wir allesamt unlustige Langweiler sind und Ulrich keine Lust auf die Rubrik "Steppi stänkert" hat! "Herde hetzt" oder "Stuchlik stichelt" klingt aber auch nicht schlecht.

Anfänglich tat ich mich mit dem neuen Stil der M! etwas schwer, vor allem mit dem 'zerhackstückelten' Extended-Teil. Nach zwei Ausgaben muss ich allerdings zugeben, dass es sinnvoll und richtig war, die Extended-Rubriken an den entsprechenden Stellen zu platzieren. Das lockert das Heft sehr auf.

Nun aber zu meinem Anliegen: Ihr bezieht Eure Muster für die Importtests von Play-Asia.com, wenn ich das recht sehe. Auch ich importiere viel von den Asiaten. Allerdings ist mir dort in letzter Zeit etwas aufgefallen: In den meisten Fällen versendet Play-Asia vor allem Japan- und US-Games für PS3 nicht mehr in die EU! Bei entsprechenden Xbox-360-Spielen tun sie's allerdings. Das bringt mich vor allem dann in die Zwickmühle, wenn ich Limited Editions von Games bestellen möchte, die nur für PS3 erscheinen. Wie sieht's denn da bei Euch aus? Ich glaube ja kaum, dass die Jungs für Euch eine Ausnahme machen. Ich weiche dann meist auf ACME-Online aus, wobei ich hier selten an Japan-Software rankomme. Vielleicht könnt Ihr mir erklären, wie es zu diesem Problem kam bzw. könnt mir Alternativen zu Play-Asia nennen, bei denen dieses Problem nicht auftritt!

Matthias, via E-Mail

Wir kennen das Problem: Seit der Importhändler Lik-Sang vor zwei Jahren seine Pforten nach rechtlichen Streitereien mit Sony dichtmachen musste, traut sich kaum ein Händler, PS3-Spiele zu importieren. Eine pauschale Lösung können wir nicht nennen, allerdings sind Online-Auktionshäuser wie eBay in der Regel einen Besuch wert.

Frustrierter Rallye-Profi

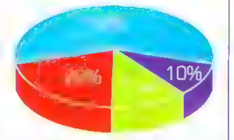
Seit "Richard Burns Rally", der meiner Auffassung nach einzig wahren Offroad-Sim, ist außer der "WRC"-Serie von den Evolution Studios nichts erschienen. Ich fand besonders im abschließenden "Evolved"-Teil das Spielgefühl mit

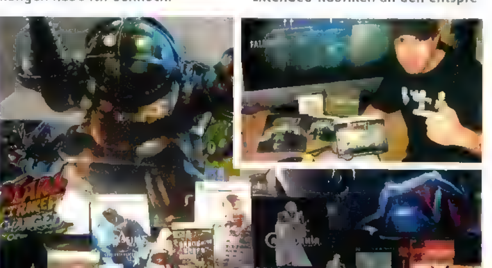
MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Was stand in diesem Jahr auf Eurem Wunschzettel zu Weihnachten?

- A Ein M!Games-Abo natürlich.
- B Das neue Gameplan-Buch!
- C Cubeboxstation 3000 DS
- D Viele, viele Games





Inspiriert von unserem Artikel über San[illegible]erboxen in der letz[illegible] A[illegible]gabe [illegible] 3"-Fan Josef Huber seine Schätze für ein Gruppenfoto auf

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:

Cybermedia Verlag GmbH
MAN!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

UPDATES & ERRATA

ERRATA: Volontär Philip war so begeistert von "Lips", dass er wahnwitzigerweise behauptete, man könne fehlende Liedtexte nachträglich am PC einbauen. Ein folgenschwerer Fehler, denn zur Strafe muss der übereifrige Kollege eine Woche lang täglich "SingStar Schlager" spielen.

ERRATA: Michael bewies erneut seine schlechten Geografie-Kenntnisse: Das erste Bild im Test zu "Call of Duty: World at War" zeigt nicht den Stalingrad-Abschnitt, sondern Berlin.

ausgeschalteten Fahrhilfen anspruchsvoll und das Handling der Fahrzeuge mit einer gewissen Trägheit gut umgesetzt.

Unfassbar enttäuscht bin ich darüber, was Codemasters mit "DiRT" aus der "Colin McRae"-Serie gemacht hat. Im Übrigen trifft das meiner Meinung nach auch auf die "TOCA"- und "Race Driver"-Serie zu. Weder als Arcade-Titel, noch als Anfänger-Sim oder Mischform aus beiden taugt das Spiel etwas. Was mich zum Weiterspielen von "DiRT" ermutigt hat, war die Neugier auf die weiteren Strecken, verbunden mit der Hoffnung, dass sich doch noch alles zum Guten wendet. Unlängst habe ich auch schon etwas über "DiRT 2" gelesen. Bericht und (geschönte) Pressebilder lassen mich aber keine Entwicklung hin zu anspruchsvollem Spielverlauf erwarten.

Wird es denn in absehbarer Zeit wieder ein ernst gemeintes Rallye-Game geben, zumal die WRC-Lizenz eine durchaus mächtige Zielgruppe bedienen könnte?

Werner König, via E-Mail

"Richard Burns Rally" gehört zu den knackigsten Vertretern des Offroad-Sports, verkaufte sich aber schlecht. Ähnlich erging es der "WRC"-Reihe hierzulande. Der Rallyesport genießt in Deutschland wie auch in vielen anderen europäischen Ländern wenig Popularität (mal abgesehen von England und Skandinavien). Offen bleibt, ob sich die Evolution Studios dennoch wieder der "WRC"-Serie widmen oder eher weitere (und kommerziell erfolgreichere) "MotorStorm"-Episoden entwickeln werden. "DiRT 2" konnten wir noch nicht antesten, allerdings verspricht uns Codemasters eine aufgemotzte Fahrphysik – leider ohne WRC-Lizenz.

PS3 am Ende?

❯ CNN hat berichtet, die PS3 sei ein sinkendes Schiff, weil sie viel zu teuer sei und das Blu-ray-Format nicht den Marktdurchbruch schaffen werde. Ich habe mir im letzten Jahr zu Weihnachten eine PS3 gekauft und muss auch sagen, dass Sony mit der Konsole auf einem sehr hohen Ross sitzt. Nach einem Jahr kann man preislich schon mehr erwarten als ein zusätzliches Spiel und 40 lächerliche Gigabyte mehr als Speicherplatz. Der Vorteil des Blu-ray-Players verpufft auch immer mehr, wenn man bedenkt, dass Blu-rays über 13 Euro mehr kosten als DVDs. Die Tatsache, dass "Gran Turismo 5" höchstwahrscheinlich Weihnachten 2009 oder gar erst 2010 erscheint, macht die Situation für Sony auch nicht besser. Für Sony muss es jetzt heißen "klotzen statt kleckern", sonst ist man in Krisenzeiten schnell weg vom Fenster.

Marc Langer, via E-Mail

Die Punkte, die Du ansprichst sind nicht von der Hand zu weisen: Obwohl Blu-ray-Filme in puncto Bild- und Tonwiedergabe herkömmlichen DVDs überlegen sind, geht der Mehrwert bislang an der breiten Masse vorbei. Lediglich Technikfreaks erfreuen sich aktuell an den neuen Details beim Filme gucken. Wir haben es selbst erlebt: Während einige Jungs von zusätzlicher Schärfe und Feinheiten schwärmen, sitzen Frauen unbeeindruckt daneben und bemerken oftmals keinen Unterschied. Der eklatante Preisunterschied macht die Blu-ray derzeit zusätzlich unattraktiv, obwohl die Extra-Ausstattung tendenziell besser ist als auf der DVD des gleichen Films.

Allerdings sind wir zuversichtlich, was die kommenden Jahre betrifft: Die DVD hat sich als Massenmedium schnell durchgesetzt, als die Preise sanken. DVD-Player und Filme sind längst günstige Mitnahmeartikel, auch die Preise für Blu-ray-Player purzeln stetig – im Schnitt haben sie sich im letzten Jahr sogar halbiert.

Im Zuge der aktuellen Preissenkungen der Xbox 360 muss sich Sony dennoch anstrengen, schließlich bleiben noch immer viele Spiele grafisch hinter dem Microsoft-Pendant zurück, obwohl die Konsole doppelt so viel kostet – das ist für reine Zocker nur schwer zu rechtfertigen. Zumal exklusive Highlights von Drittherstellern ("Metal Gear Solid 4", "Valkyria Chronicles") nach wie vor die Ausnahme bilden im Multiplattform-Wahn der Hersteller.

Doch Sony setzt langfristig auf das PS3-Zugpferd: Sukzessive sollen neue Käuferschichten erschlossen werden – unter anderem durch massentaugliche Partyspiele, die Online-Community "Home" oder "LittleBigPlanet". Die mittlerweile bei Aldi erhältliche PS2 hat es eindrucksvoll vorgemacht.

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Aber das Jahr ist noch viel zu jung, um da irgendwas abzuschätzen.«
dixip über die Spielesituation 2008/2009
Hehe, hat schon was, diesen Satz am 17. Dezember zu lesen.«
Musashi über den Beitrag von dixip

»...weil, ist 'ne Weiberkonsole. Muss deiner Schwester einfach gefallen. Außerdem wirst du so ihren Freund los, falls du ihn nicht magst. Bei 'ner 360 verlässt der Versager sie nie!«
K!M im Thread über Kaufberatung, seine Empfehlung lautet: Wii

»Man hängt jetzt ca. 2 Minuten und schaut sich die Meldung "Initalisierung läuft" an, um dann mit der Fehlermeldung 80027 belohnt zu werden. Das ist ja toll: jede Woche eine neue Fehlermeldung. In Zukunft möchte ich dafür aber bezahlen!«
Montana über Zugangsprobleme bei der "Home"-Beta

»Wer damit leben kann, dass ich ein totaler Noob bin, Verbündeten gerne in den Rücken schieße, dauernd rumfluche, ständig Extras abgreife und für mich behalte und beim kleinsten Anzeichen von Gefahr die Flucht antrete, der melde sich hier.«
Slapshot sucht Mitspieler für "Left 4 Dead"

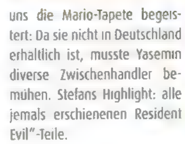
Zockerbude des Monats

Zockerbuden männlicher Spieler werden von Freundinnen meist nur geduldet. Doch Stefan Bosing hatte Glück: Freundin Yasemin sammelt genauso gerne wie er.

Stefan und Yasemin waren schon leidenschaftliche Sammler, ehe sie sich kennen lernten. Als Paar mussten sie bald umziehen, um ihre Kostbarkeiten unterzubringen. Die neue Bude wurde konsequent auf Videospiele ausgerichtet: 43 Konsolen bilden die Basis, Limited Editions und Figuren runden die Sammlung ab. Dafür haben die beiden ein eigenes Zimmer reserviert, das von ihrem größten Stolz, einem limitierten "GTA IV"-Banner bewacht wird. Am meisten hat uns die Mario-Tapete begeistert: Da sie nicht in Deutschland erhältlich ist, musste Yasemin diverse Zwischenhändler bemühen. Stefans Highlight: alle jemals erschienenen Resident Evil"-Teile.



Stefan und Yasemin sind stolz auf ihre Mario-Tapete – zu Recht!





...sident Evil"-Vitrine inklusive ...sägen-Controller

... Welt da draußen soll unbe... ... Eure Zockerbude ... ... schnappt Euch eine Digi... ..., schießt ein paar Fo...

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion



Fußballstars spielen FIFA



8. Dezember In der Nationalmannschaft ausgebootet, von den eigenen Fans kürzlich ausgepfiffen. Schalkes Stürmer Kevin Kuranyi hat es in der aktuellen Spielzeit nicht leicht. Wie gut, dass Electronic Arts in München zum Promi-Kick lud. Dort erzielte der großgewachsene Fußballer nicht nur virtuelle Tore in "FIFA 09", sondern verbuchte auch Sympathiepunkte bei uns – durch Fachsimpeleien über "GTA IV". Die M!-Volontäre Marcus und Philip ölten ihre Kehlen mit reichlich Freigetränken: Cola und Saft – damit wird die neue M! geschafft.

Schoko-Grüße aus Prag

3. Dezember

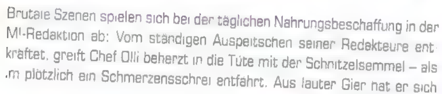




Kuriose Post aus Ost: Den alljährlichen Reigen der Weihnachtsgrüße eröffnete ein Päckchen aus Tschechien, mit dem niemand etwas anfangen konnte. Steppberg' ist zumindest eine fast originelle Fehlschreibweise, aber was haben wir mit der 1C Company zu tun? Ein schneller Check im Netz ergab, dass dahinter ein russischer Hersteller steckt, der sich auf simulationslastige PC-Software konzentriert – an E-Mail-Korrespondenz oder anderweitige Kontaktaufnahme mit dem Team kann sich jedoch niemand erinnern, ein Spiel der Ost-Entwickler haben wir ebenfalls nie gesehen. Die schmackhafte Schokoladen-Grußtafel zum Fest haben wir trotzdem gern verputzt.

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Wer bei Spieletrailern ganz genau hinsieht, erfährt mehr: Der Schuh von "Mirror's Edge"-Heldin Faith trägt die Aufschrift 'Loggo' – im echten Leben ist das ein indonesischer Sportschuh-Hersteller. Im E3-Trailer unseres aktuellen Titelthemas "I Am Alive" war auf einem Plakat die Web-Adresse www.ruaumoko.com zu lesen. Ruaumoko ist in der Mythologie der Maori ein ungeborener Gott, dessen Bewegungen im Mutterleib Erdbeben erzeugen.



Die Gier nach Fleisch

9. Dezember

Brutale Szenen spielen sich bei der täglichen Nahrungsbeschaffung in der M!-Redaktion ab: Vom ständigen Auspeitschen seiner Redakteure entkräftet, greift Chef Olli beherzt in die Tüte mit der Schnitzelsemmel – als ihm plötzlich ein Schmerzensschrei entfährt. Aus lauter Gier hat er sich die Tacker-Klammer der Tüte in den Daumen gepierct.



PayStation

21. November



Ein regnerischer Tag in London: Microsoft lud Thomas ins Greenwich-Observatorium, um ihm "Halo Wars" näherzubringen. Doch die Xbox-Veranstalter hatten bei der Hotelbuchung ein pikantes Detail übersehen: Schließlich befand sich in den Zimmern ein kostenpflichtiges PlayStation-TV-System. Damit durfte der fern seiner Konsolen nächtigende Redakteur brandneue Spieleperlen wie 'Italian Job" und "F1 2001" zocken – ein am Fernseher angestöpselter Controller machte es möglich. Kaum empfehlenswert waren dagegen die Titel "Child Lock" und "Health Warning". Schließlich verbarg sich dahinter nur eine schlappe Code-Rätselei bzw. ein interaktionsarmes Textadventure mit mäßiger Story.



Bombenstimmung

Nuklearer Holocaust vor der Haustür? Davon geht die Welt nicht unter: Zusammen mit Indigo Pearl sorgen wir für wohlige Endzeitstimmung und verlosen drei hübsche "Fallout 3"-Pakete

"Fallout 3" Mega-Fanpaket, bestehend aus

» Xbox 360 im "Fallout 3"-Design
» Nuka-Cola Flaschenöffner
» "Fallout 3"-Schlüsselanhänger
» "Fallout 3"-Pin

"Fallout 3" PipBoy-Paket, bestehend aus

» PipBoy3000-Uhr
» Flaschenöffner
» "Fallout 3"-Schlüsselanhänger
» "Fallout 3"-Pin

"Fallout 3"-Päckchen, bestehend aus

» Flaschenöffner
» Schlüsselanhänger
» "Fallout 3"-Pin

Stichwort: Fallout 3

Angehende Postapokalyptiker beantworten folgende Frage:

Wie heißt das Kampfsystem, das Euch in "Fallout 3" rundenbasiert kämpfen lässt?

A: VAST
B: VATS
C: TSAV





Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 6. Februar 2009.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.


WE ARE STILL THE
RPG EXPERTS!
CHECK OUR SITE
FOR YOUR DEMAND!
ACME
THE RPG EXPERTS B.V.
Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands
WWW.ACME
© SQUARE ENIX CO., LTD. All
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA


FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII
FINALLY
COMING
2009!
ONLINE NL

ROUND ONE – FIGHT!



01 Mai Shiranui » "Fatal Fury 2"
02 Ryu » "Street Fighter"
03 Haohmaru » "Samurai Shodown"
04 Ibuki » "Street Fighter III"
05 Mudman » "World Heroes 2"
06 Millia » "Guilty Gear"
07 Hibiki Takane » "Last Blade 2"
08 Akari » "Last Blade"
09 Sasquatch » "Darkstalkers"
10 Testament » "Guilty Gear"
11 Cammy » "Super Street Fighter II"
12 Jill Valentine » "Marvel vs. Capcom 2"
13 Dee Jay » "Super Street Fighter II"
14 Shuma Gorath » "Marvel Super Heroes"
15 Twelve » "Street Fighter III: Third Strike"
16 Chang Koehan » "King of Fighters 94"
17 Hsien Ko » "Darkstalkers 2"
18 Hugo » "Street Fighter III: 2nd Impact"
19 Kotono » "Dead Dance"
20 Venom » "Marvel vs. Capcom"
21 Bonker » "Clay Fighter"
22 Lee Pai Long » "Art of Fighting"
23 Amakusa » "Samurai Shodown"
24 Kagami » "Last Blade"
25 Mukuro » "Last Blade 2"
26 Morrigan » "Darkstalkers"
27 Musashi » "Last Blade"
28 Dudley » "Street Fighter III"
29 Pyron » "Darkstalkers"
30 Okina Genbu » "Last Blade"
31 Joe Higashi » "Fatal Fury"
32 Mina Majikina » "Samurai Shodown 5"
33 Anakaris » "Darkstalkers"
34 Fernandez » "Waku Waku 7"
35 Huitzil » "Darkstalkers"
36 Sam Kuradoher » "Guilty Gear X"
37 Jotaro Kujo » "JoJo's Bizarre Adventure"
38 Charlotte Colde » "Samurai Shodown"
39 Demitri Maximov » "Darkstalkers"
40 Benimaru » "King of Fighters 94"
41 Chun-Li » "Street Fighter"
42 Wang Koh San » "Art of Fighting 3"
43 Dio Brando » "JoJo's Bizarre Adventure"
44 Tung Fue Rue » "Fatal Fury"



45 Ryo Sakazaki » "Art of Fighting
46 Lord Raptor » "Darkstalkers
47 B. Jenet » "Garou: Mark of the Wolves
48 Pupa Salgueiro » "Rage of the Dragons"
49 Elena » "Street Fighter III
50 Hokutomaru » "Garou: Mark of the Wolves
51 K' » "King of Fighters '99
52 Captain Commando » "Marvel vs Capcom
53 B.B. Hood » "Darkstalkers 3
54 Kyoshiro » "Samurai Shodown
55 May Lee » "King of Fighters 2001
56 Earthquake » "Samurai Shodown"
57 Bonus Kun » "Waku Waku 7
58 May » "Guilty Gear
59 Spiral » "X-Men: Children of the Atom
60 Kaede »"Last Blade
61 Akuma » "Super Street Fighter II Turbo
62 Juggernaut » "X-Men: Children of the Atom
63 Gozu » "Savage Reign
64 Blanka » "Street Fighter II
65 Midler » "JoJo's Bizarre Adventure
66 Vega » "Street Fighter II
67 Ken » "Street Fighter
68 Necro » "Street Fighter III"
69 Gen-An Shiranui » "Samurai Shodown
70 Gambit » "X-Men VS Street Fighter
71 Li Xiangfei » "Fatal Fury: Wild Ambition
72 Blackheart » "Marvel Super Heroes
73 Duck King » "Fatal Fury
74 Faust » "Guilty Gear
75 Kim Kap Hwan » "Fatal Fury 2
76 Billy Kane » "Fatal Fury
77 Rasputin » "World Heroes
78 Norimaru » "Marvel Super H. vs. Street F.
79 Tam Tam » "Samurai Shodown
80 Geese Howard » "Fatal Fury
81 Robert Garcia » "Art of Fighting
82 Kibagami Genjuro » "Samurai Shodown 2
83 Mauru » "Waku Waku 7
84 Dan Hibiki » "Street Fighter Alpha
85 Terry Bogard » "Fatal Fury
86 Bishamon » "Darkstalkers
87 Mezu » "Savage Reign"
88 Captain Kidd » "World Heroes 2
89 M. Bison » "Street Fighter II
90 Makoto » "Street Fighter III: Third Strike"
91 Victor von Gerdenheim » "Darkstalkers
92 Queen Bee » "Darkstalkers 2



Games 2008

Das Jahr von A-Z

A

anyMAN!AC: 47-mal durfte gelacht werden. Kaum eine andere Rubrik polarisierte mehr als die humoristischen Filmchen uber Videospiele auf der Heft-DVD. Was mit der Survival-Horror-Parodie „Res Dance Evil" begann, endete in der Ausgabe 10/08 mit dem selbstproduzierten Song „What Are You Buyin'? What are You Sellin'?"

Apple stieg mit dem App Store in den Handheld-Spielemarkt ein. Plattformen sind iPhone und iPod touch.

B



Boom Blox (Wii)

Blu-ray Disc

Babes des Jahres: Gloria (Devil May Cry 4), Ivy (Soulcalibur IV), Batgirl (Lego Batman)

Beschlagnahmt:
Condemned
Condemned 2: Bloodshot
Scarface: The World is Yours
Soldier of Fortune: Payback

Betatests: Von Call of Duty bis Home – um die Online-Komponenten auf Fehler zu checken, organisierten dieses Jahr besonders viele Hersteller halb öffentliche Testphasen vor Release des Spiels.

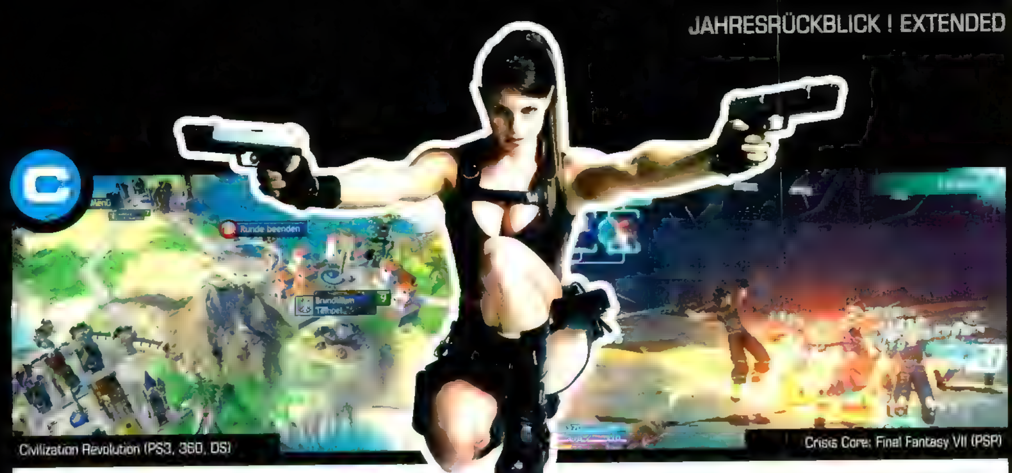
Blu-ray: Sieger im Streit um den Datenträger der Zukunft über -> HD DVD

Blut, grün: Früher gängige Schnittmaßnahme, heute so gut wie ausgestorben. Die Unart, den Lebenssaft in Gewaltspielen umzufärben, feierte jüngst im deutschen Left 4 Dead eine unrühmliche Wiederkehr.

Boom Blox: Trotz tatkräftiger Unterstützung von Steven Spielberg verbirgt sich hier kein reißerischer Spiele-Blockbuster im Hollywood-Stil. Stattdessen spielt Ihr mit Klötzchen in allen möglichen Arten. Die findige Wurfsteuerung mit der Remote fesselte Jung und Alt an den Wii.

Burnout Paradise: Criterions jüngster Raserstreich schafft den Spagat: Fröhliches Autoschrotten und eine offene Stadt harmonieren tatsächlich. Dank toller Grafik und feiner Online-Modi stören auch einige hartnäckige Design-Kurios taten nicht.

C



Civilization Revolution (PS3, 360, DS)

Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP)

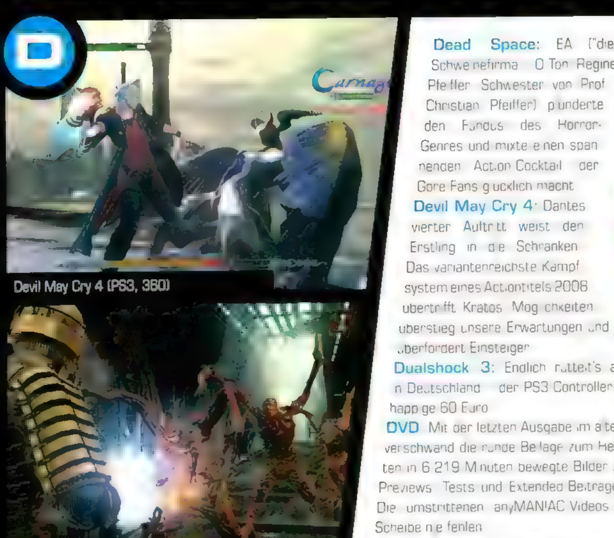
Casual Games: Hassobjekte aller richtigen Spieler, Party-Stimmungsgaranten, Heilsbringer der Games-Industrie mit gigantischen Umsätzen – ein Trend des Jahres 2008, an dem viele Traditionalisten Anstoß nehmen.

Civilization Revolution: Die konsolenexklusive Aufbaustrategie hat nichts von der serientypischen Faszination eingebüßt. Auch wenn sie im Vergleich zur PC-Fassung vereinfacht wurde: Der Weg Eurer Zivilisation vom Stamm zur Weltmacht sorgt für schlaflose Nächte.

Crisis Core: Mit für mobile Verhältnisse atemberaubender Edel-Präsentation und Action-RPG-Mechanik beendete Square Enix die 'Compilation of Final Fantasy VII' auf der PSP. Nun fehlt nur noch das PS3-Remake des Originals!

Croft, Lara: Die Britin Alison Carroll ist das neue Lara-Croft-Modell – dank zehn Jahre Turnerfahrung zauberte sie beim Foto-Shooting akrobatische Posen aufs Parkett.

D



Devil May Cry 4 (PS3, 360)

Dead Space (PS3, 360)

Dead Space: EA ("diese Schweinefirma", O-Ton Regine Pfeiffer, Schwester von Prof. Christian Pfeiffer) plünderte den Fundus des Horror-Genres und mixte einen spannenden Action-Cocktail, der Gore-Fans glücklich macht.

Devil May Cry 4: Dantes vierter Auftritt weist den Erstling in die Schranken. Das variantenreichste Kampfsystem eines Actiontitels 2008 übertrifft Kratos' Möglichkeiten, überstieg unsere Erwartungen und überfordert Einsteiger.

Dualshock 3: Endlich rüttelt's auch in Deutschland – der PS3-Controller kostet happige 60 Euro.

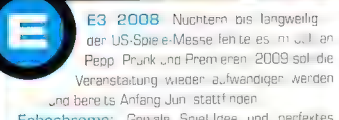
DVD: Mit der letzten Ausgabe im alten Design (10/08) verschwand die runde Beilage zum Heft. 48 DVDs brachten in 6.219 Minuten bewegte Bilder zu Messen, Trailer, Previews, Tests und Extended-Beiträge auf den Schirm. Die umstrittenen anyMANIAC-Videos durften auf der Scheibe nie fehlen.

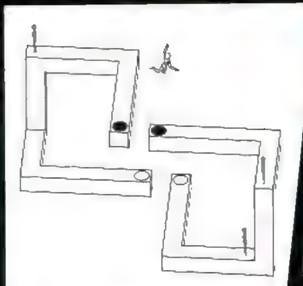
E

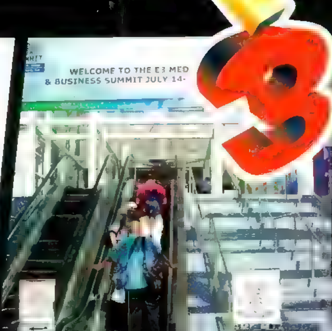
E3 2008: Nüchtern bis langweilig – der US-Spiele-Messe fehlte es [illegible] an Pepp, Prunk und Premieren. 2009 soll die Veranstaltung wieder aufwändiger werden und bereits Anfang Juni stattfinden.

Echochrome: Geniale Spiel-Idee und perfektes Design reichten nicht aus. Der minimalistischen PSP-Knobelei gelang es nicht, Innovation und Spielspaß unter einen Hut zu bringen. Habt Ihr es nicht gespielt, habt Ihr dennoch etwas verpasst.

Emigranten: Luftveränderung ist bei scheidenden MANIAC-Kräften angesagt. Bis ins ferne Japan verschlägt es -> Herrn Königsfeld, zurück in die schwäbische Heimat zieht -> Herr Kazmaier.







F



Far Cry 2 (PS3, 360)

Fallout 3 (PS3, 360)

Fable II (360)

Fable II. Peter Mo yneux verspr cht ein Er ebn s der neuen Rollenspiel-Generation – heraus kommt am Ende doch weitgehend bekannte Kost. So frei und unbegrenzt wie angekündigt sind die Entscheidungsmöglichkeiten wahrlich nicht, gefallen kann das Abenteuer trotzdem.

Fallout 3 Gelbes Mutantenfleisch und süßliche Danny-Kaye-Songs verblüfften und begeisterten Rollenspieler und Endzeit-Fans im zynischen Splatter-RPG "Fallout 3". Nach fast zehnjähriger Pause schaffte es Bethesda an die g orreichen Vorgänger von Interplay anzuknüpfen und traf verblüffend st lsicher den Ton der PC-Klassiker. Kontrovers dis kutiert wurde einmal mehr die geschnittene deutsche Fassung, in der die serientypisch prachtvoll dargestellte Mutantenzerkleinerung ohne Blut und Fleischbrocken auskommen muss. Davon unbeeinträchtigt bleiben Atom sei Dank die großartige Charakterentwicklung und die vielen satirischen und politischen Anspielungen in der Story.

Far Cry 2: Seelenloser Grafikblender oder Shooter-Innovation: "Far Cry 2" sorgt für rege D skus sionen in der Redaktion sowie im MAN!AC Forum. Fakt st: Das Sp e s eht fantastisch aus, nervt aber mit einigen spielerischen Ungereimtheiten.

Frischfleisch: Neue Kräfte braucht die M! – aufgestockt wurde mit dem Volontärs-Duo -> Gruner und -> Lic

Fußball Europameisterschaft MAN AC eß "Pro Evolution Soccer 2008", "UEFA Euro 2008" und "Sensible World of Soccer" den Ausgang der EM tippen – EAs "UEFA Euro 2008" lag als einziges Spiel mit Spanien als Sieger richtig.

G

Guitar Hero: World Tour (PS2, PS3, 360, Wii)

Grand Theft Auto IV (PS3, 360)

Geometry Wars: Retro Evolved 2 (360)

Games Convention/gamescom Die Gamesindustrie entschloss sich Leipzig als Videospiel-Messestadt den Rücken zu kehren (trotz neuen Besucherrekords 2008) und in Köln Ende August 2009 die Ersatzveranstaltung "gamescom" abzuhalten. Leipzig kündigte an, zeitgleich die Games Convention in Leipzig zu veranstalten – mit welchen Ausstellern bleibt offen.

Geometry Wars Retro Evolved 2 Ballerperfektion in Download-Form: Der Nachfolger des kultigen Rundum-Shooters legt eine Schippe drauf und lockt mit mehr Spielmodi, Multiplayer-Runden und motivierenden High-Score-Jagden.

Grand Theft Auto IV Die Produktion des bis dato teuersten Videospiels kostete etwa 100 Millionen US-Dollar – in der ersten Woche setzte der Action-Meilenstein bereits 500 Millionen US-Dollar um, was 6 Millionen verkauften Spielen entspricht. Für diese Leistung gab es einen Eintrag im Guinness Buch der Rekorde. Und das zu Recht: Das knallharte wie selbstironische Gangsterepos um den Protagonisten Niko Bellic setzt Maßstäbe im Sandkasten-Genre, u.a. mit durchgeknallten Charakteren und glaubhaftem HD-Look: New Yorks Vergnügt Euch mit Kumpels und Freundinnen in Bars, Strip-Clubs oder beim Billard.

Gruner, Marcus. M!-Games-Volontär seit 11/08

Guitar Hero World Tour Das Vorzeige-Musikspiel holt Gesang und Schlagzeug ins Boot und verfügt über die coolere Hardware als Konkurrent "Rock Band 2". Für kreativen Output sorgt der Musikstudio-Editor: Nehmt eigene Songs mit verschiedenen Tonspuren auf und stellt sie online.

H

HD DVD: Offizielles Aus Anfang des Jahres – Datenträger der Zukunft ist -> Blu-ray.

Harrison, Phil: Nach 16 Jahren kehrte Phil Harrison Sony den Rücken. Zuletzt war er dort Chef der weltweiten Studios – nun leistet er als Präsident Aufbauarbeit beim angeschlagenen Branchen-Urgestein Atari.

I

Indiziert:
- Army of Two
- Conan
- Conflict: Denied Ops*
- Dark Sector
- Gears of War 2
- Left 4 Dead*
- Manhunt 2
- Rainbow Six Vegas 2*
- Resident Evil: The Umbrella Chronicles
- Saints Row 2*
- Stranglehold*
- The Club
- TimeShift*
- Unreal Tournament III

* geschnittene D-Version im Handel

J

Jubiläum: -> MAN!AC feierte 15-jähriges Bestehen und warf aus einer Bierlaune heraus den traditionsreichen Namen über Bord.

Jugendschutz: Wurde dieses Jahr mit zusätzlichen Restriktionen und Vorschriften verschärft. Besonders auffällig: die Neuregelung für den Einsatz des -> USK-Logos.

K

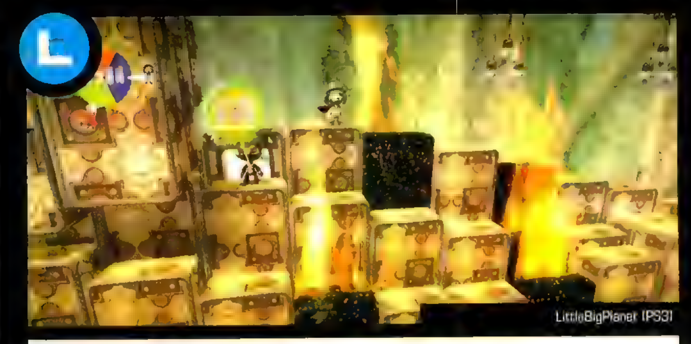
Kazmaier, André: Nach zwei Jahren Knechtschaft zog es den Schwaben zurück in die Heimat – er verließ die MAN!AC mit Ausgabe 10/08.

Kreditkarte: Sie ist für PS3-Besitzer mit Faible für Online-Einkäufe immer noch ein notwendiges Übel. Sony schafft es fast zwei Jahre nach Start des PlayStation Stores immer noch nicht, Gutscheinkarten in den Handel zu stellen. Microsoft und Nintendo gelingt das seit dem Start ihrer Konsolen.

Königsfeld, Jan: Der Nippon-Fan verwirklichte seinen Lebenstraum und ging nach einem Jahr MAN!AC Zugehörigkeit nach Japan. Von dort aus versorgt er die M! Games mit exklusiven Reportagen, Interviews und dem einen oder anderen Import-Schmankerl.

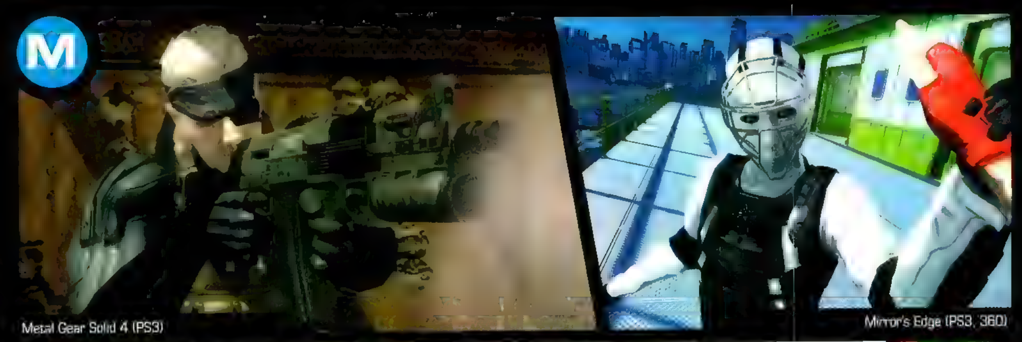
Kulturgut: Seit 14. August ist der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen (G.A.M.E.) Mitglied des Deutschen Kulturrats – Videogames als Kulturgut.

L


LittleBigPlanet (PS3)

LittleBigPlanet: Für die einen die kreative Innovations-Evolution der Branche, für die anderen ein fehlerhaftes Ärgernis mit schwammiger Steuerung: LittleBigPlanet scheidet die Geister und sorgt auch jenseits der Spielewertungstabellen für Wirbel. Umstrittene Koran-Verse in einem Song des Soundtracks führen zur Verschiebung. Dann sorgt Sonys rigorose Löschungs-Politik bei User-Leveln mit ungeklärtem Urheberrechts-Status für böses Blut – das alles nagt an Media Molecules Hüpfspiel-Baukasten. M! hofft auf eine bessere "LBP"-Ära 2009 und schnelle Bereinigung der gröbsten Bugs mit dem nächsten Patch. Dann sehen wir uns online im M!-Tower-Level.

M


Metal Gear Solid 4 (PS3)

Mirror's Edge (PS3, 360)

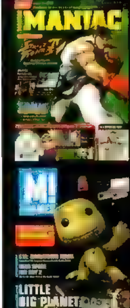
MAN!AC: Ausgabe 10/08 besiegelte nach 15 Jahren das Ende des Magazin-Namens. Neben der Umbenennung in

M! Games: ...erfolgten zahlreiche Umstrukturierungen wie die Erhöhung des Umfangs auf mindestens 116 Seiten, der Wegfall der Heft-DVD, die Preissenkung auf 4,50 Euro sowie die Verbesserung der Ausstattung mit Hochglanz-Papier und exklusivem Abo-Cover.

Mario Kart Wii: Der Urahn aller Funracer macht auf Wii Nägel mit Köpfen: Erstmals brettern Mario & Co. online um die Wette, Nintendo spendiert der Raserei gar einen eigenen Wii-Kanal. Die Einführung von Zweirädern, eine optionale Lenkrad-Steuerung und die rekordverdächtige Streckenanzahl hängen die Konkurrenz ab.

Metal Gear Solid 4: Lange angekündigt, endlich da: Die Snake-Fans Thomas, Michael und Jan sind aus dem Häuschen, als Konamis PS3-exklusives Epos im Juni den Schleichthron erklimmt. Michael konnte das Abenteuer als einziges Redaktionsmitglied schon im April durchspielen und musste zwei Monate lang den Mund halten, um den Kollegen die gewohnt komplexe Story nicht zu verraten. Nach Erscheinen des Spiels war schnell klar, dass 'MGS 4' in puncto Wiederspielwert Maßstäbe setzt. Noch immer entdecken die Fanboys der Redaktion neue Geheimnisse, Thomas wagte zuletzt einen Durchgang, um mit dem Fotoapparat auf Babe-Safari zu gehen.

Mirror's Edge: Obwohl nicht jeder M!-Redakteur das Spiel schätzt, waren sich alle einig: Das innovative Parkour-Abenteuer aus Europas frostigem Norden gehört zu den wichtigsten Spielen des Jahres. Wir haben den Stellenwert der Hüpferei früh erkannt – bereits im Juni trafen wir uns mit den Entwicklern, um über Hintergründe und Einflüsse des Projektes zu sprechen. Das finale Produkt selbst spaltete die Zockergemeinde wie kaum ein anderes Spiel 2008 – stylische Trial&Error-Hatz oder künstlerisch wertvolle Jump'n'Run-Revolution? Wir stimmen für Letzteres.



N





NXE: Die New Xbox Experience verpasste der Xbox 360 neue Multimedia-Funktionen, einen frischen Bedienoberflächen-Look - und Comic-Avatare.

O

Obama, Barack: Der künftige US-Präsident (Bild rechts) ist der erste Politiker, der sich gezielt spielerisch vermarktete - unter anderem als Charakter in "Mercenaries 2" und mittels digitaler Plakatwerbung in "Burnout Paradise".

Online-Neustart: Parallel zum Redesign des Heftes (M! Games) startete unser rundum erneuerter Internetauftritt, der täglich News, Spielevideos und Redakteurs-Blogs bietet. Akustischer Leckerbissen: unser Musikplayer "M! Tracks".

P

Pure (PS3, 360)

Professor Layton (DS)

Professor Layton: Die stimmungsvolle und gelungene Mischung aus Point'n'Click-Abenteuer und Kopfnuss-Sammlung ist für jeden DS-Denker ein Tipp - und muss in Europa ein furchtbar hässliches Covermotiv als Handicap mitschleppen.

Pure: Spielt sich toll und sieht noch besser aus: Die Offroad-Flitzerei krempelt das Image von Disney Interactive um. Der Micky-Maus-Konzern kann also doch Spiele herstellen, für die man nicht weiblich und unter zwölf Jahre alt sein muss.

Q

Qualität: Statistiken zum Jahresinhalt

Getestete Games (ohne Download-Spiele): 353

Spieletests

- PS2: 33
- PS3: 71
- Xbox 360: 89
- Wii: 67
- PSP: 33
- DS: 60

Awards

- PS2: 3
- PS3: 26
- Xbox 360: 26
- Wii: 11
- PSP: 6
- DS: 7

S

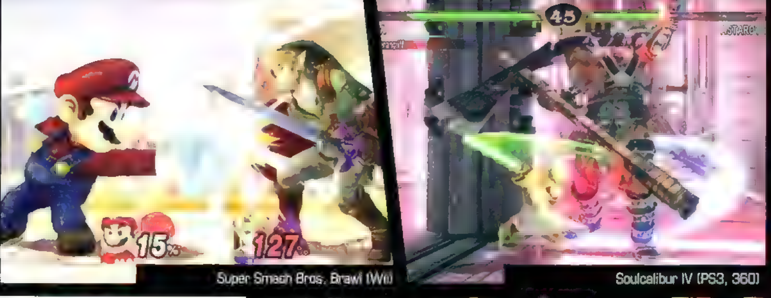
Sophie: Die mysteriöse junge Frau hat gefühlte 10.000 Freundinnen und möchte uns jede einzelne vorstellen. Zumindest versucht uns das Jobsoft's nicht enden wollende Casual-Games-Reihe "Sophies Freunde" einzureden.

Speicher, interner: Wurde dieses Jahr zum kostbaren Gut: PS3-Spieler brauchen wegen dicker Installationsdateien eine größere Festplatte, Microsoft machte bei der Xbox 360 seit Kurzem das 60-GB-Modell zum Standard. Und Nintendo bemerkte erst spät, dass in die mickrigen 512 MB Flash-Speicher kaum WiiWare-Spiele passen.

Street Fighter IV: Am MAN!AC-Stand auf der Games Convention fand Deutschlands erstes "Street Fighter IV"-Turnier statt. Hersteller Capcom erließ strenge Sicherheitsauflagen, so musste unter anderem die benutzte Xbox 360 mit einer Stahlkette und Sicherheitsschloss an ihrem Platz fixiert werden.

Soulcalibur IV: Für echte Beat'em-up-Fans das Prügelspiel-Highlight des Jahres: Spielerisch sinnvoll weiterentwickelt und grafisch prächtig. Das Beste daran: Im Charakter-Editor konnten wir Spielehelden wie Mario, Lara Croft, Ryu, Link oder Kratos nachbauen.

Super Smash Bros. Brawl: Der unkomplizierte Genremix aus Beat'em-up und Jump'n'Run erfreut Solisten und Multiplayer-Freunde gleichermaßen. Wir kloppen nicht nur mit Nintendos Prominentruppe um Mario, Link & Co., sondern spielen sogar die Fremdhersteller-Helden Sonic und Schleich-Papa Snake. Das hat's noch nie gegeben.



Super Smash Bros. Brawl (Wii)

Soulcalibur IV (PS3, 360)



Der Gewinner des ersten deutschen "Street Fighter IV"-Turniers (links) – abgehalten auf unserem Games-Convention-Stand.





Tokyo Game Show 2008: Genauso unspektakulär wie die E3 Messe. Erstaunlich: die starke Präsenz von westlichen Spielen.

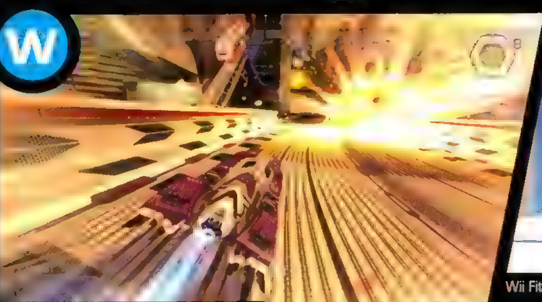
Tomb Raider: Underworld: Lara kommt grafisch endlich in der HD-Ära an. PS3 und Xbox 360 werden endlich so genutzt, dass die sexy Abenteurerin angemessen in Szene gesetzt wird. Angesichts der neuen Grafikklasse sind die Entwickler scheinbar so begeistert, dass sie ihrer Heldin mit der virtuellen Kamera oft zu nahe auf die Pelle rücken.

Tomb Raider: Underworld (PS3, 360)

Ulc Philip: M!-Games-Volontär seit Ausgabe 12/08.

USK Logo: Die Altersangaben-Raute ist zur Jahresmitte auf rekordverdächtige 1.200 mm² angewachsen – das verschandelt liebevoll gestaltete Packungen und ärgert Sammler.

Vivendi: Den französischen Konzern gibt es nicht mehr – zumindest als Namen. Dieser verschwand bei einer Mega-Fusion, aus der Activision Blizzard entstand. Opfer der Vereinigung wurde fast das gesamte Vivendi-Portfolio. Darüber freuen sich die neuen Rechtebesitzer der betroffenen Titel: Atari, EA und THQ.


WipEout HD (PS3)

Wii Fit (Wii)



Wii Fit: Das erste Spiel, das statt Sehnenscheidenentzündung einen satten Oberschenkel-Muskelkater beschert, überzeugte die sportlich orientierte Casual-Kundentel von Nintendos weißem Absatzzahlen-Wunder.

Wii Speak: Das Mikrofon ermöglicht nun auch auf Nintendos Heimkonsole Online-Plausche.

WipEout HD: Das bis dato aufwändigste Download-Spiel: Sonys Schwebegleiter starten auf der PS3 mit wahnwitzig schneller HD-Optik, fordernder Karriere und Online-Modus durch. So geben sich nicht nur Serien-Junkies dem Rausch der Geschwindigkeit hin.

Xbox 360: Wurde zweimal im Preis gesenkt – das Einstiegsmodell in die HD-Gaming-Welt (Arcade Variante) kostet offiziell 179 Euro und ist damit die billigste Konsole der aktuellen Generation. Vor Weihnachten erfolgte eine weitere, angeblich befristete Preissenkung: Für die Elite-Variante waren zum Heftschluss 249 Euro fällig, die Pro-Version ging für 199 Euro über die Ladentheke.

Yakuza 2 (PS2)

Yakuza 2: Der einzig würdige Nachfolger von "Shenmue". Das herausragend inszenierte Mafia-Epos brillierte mit packender Story, lebendiger Welt, packenden Kämpfen und tollen Dialogen. Zugleich war "Yakuza 2" das letzte große Spiel für eine große Konsole – die PlayStation 2.

Tops & Flops der M!-Redakteure



OLIVER SCHULTES

Top: Auch wenn ich die meisten Machwerke freiwillig nicht anfasse – Casual Games rücken die gesamte Industrie in ein positives Licht und sorgen für wohlklingende Schlagzeilen. Meldungen über gewaltverherrlichende Spiele hatten dieses Jahr keine Chance gegen das Medien-Werbegetrommle für "Wii Fit" & Co.

Flop: Der letzte anyMANIAC (das Video zum "What Are You Buyin'" Song, geschrieben von Jan, Max und mir) ging bei YouTube sang- und klanglos unter. Knapp 150 Views sind für das Meisterwerk zeitgenössischer Videospiel-Rockmusik eine Beleidigung. Auf www.maniac.de das gleiche traurige Bild. Keiner will uns bangen sehen... :-(

MATTHIAS SCHMID

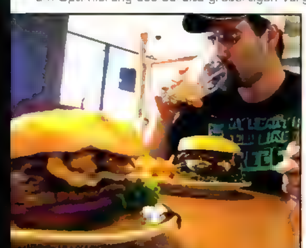
Top: Obwohl die Story dem Klappentext eines Konsalik-Schinkens entsprach, war "Mirror's Edge" eine Wucht. Ein forderndes Ego-Jump'n'Run, eine wundervolle Grafik-Demo, eine kleine Hüpfspiel-Revolution, ein Kunstwerk.

Flop: Große Namen, kleiner Spielspaß. "Enemy Territory: Quake Wars" war dank kotzbrauner Matschtexturen und ruckeliger Online-Matches eine Schande für die id-Marke. "Banjo Kazooie: Schraube locker" ein Bauklotz-Rennspiel-Hybrid ohne Daseinsberechtigung. "Soulcalibur Legends" schließlich hat gezeigt, dass auch coole Charaktere ein strunzdummes Leveldesign nicht retten können.



ULRICH STEPPBERGER

Top: Überraschend viele Spiele hatten tatsächlich das, was ich mir von ihnen versprochen habe. Um nur ein paar Beispiele zu nennen: "Race Driver GRID" ist grandios, "Fallout 3" so gut wie "Oblivion" und "Rock Band 2" die erhoffte Rund-um-Optimierung des bereits großartigen Vorgängers.



Flop: Da ist die PSP so ein schickes Gerät, aber die richtig guten Spiele dafür kann man dieses Jahr an einer Hand abzählen: "Crisis Core", "God of War", "LocoRoco 2" – und sonst? Egal, wie oft Sony betont, dass sie ihr Handheld weiter unterstützen – in diese Richtung passiert viel zu wenig.

THOMAS STUCHLIK

Top: Neben der längst überfälligen Konsolen-Umsetzung von Civilization freute ich mich ebenso diebisch über das Spielekonzert "Videogames Live" in Leipzig. Die orchestrale Games Mucke von "Halo" oder "Final Fantasy" samt Chor-Einsatz sorgt noch jetzt für Gänsehaut.

Flop: Kaum überraschend, aber dennoch ärgerlich ist die ewige Terminverschiebung von "Gran Turismo 5", das schon 2007 hätte erscheinen sollen. Herr Yamauchi, ich will endlich mehr als nur einen Vorgeschmack – und das nicht erst 2010!




Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros (Wii)

Die deutschen Konsolenverkäufe von Januar-November 2008

1.200.000
1.000.000
800.000
600.000
400.000
200.000
0

PS2 PS3 360 Wii PSP DS

Zigoton-Burg aus Patapon (PSP)

Zack & Wiki – Der Schatz von Barbaros: Capcoms quietschbuntes Rätsel-Abenteuer punktet nicht nur mit einem charmanten Hauptdarstellerduo. Pirat Zack und Flugäffchen Wiki durchleben ein Feuerwerk der Puzzle-Innovationen. Hirnschmalz wird ebenso gefordert wie Geduld – nur allzu oft landet Ihr in unvorhersehbaren Sackgassen. Dennoch fühlen sich hier Adventure-Fans der alten Schule pudelwohl.

Zahlen: Siehe Grafik oben rechts.

Zigoton, der: Erzfeind aller Patapons, niedlichster und zugleich nervigster Gegnertyp des Jahres. Kommt in den fiesesten Formen vor – vom wilden Reiter über den derben Keulenschläger bis hin zum Sensen schwingenden Bossbuben.



MICHAEL HERDE

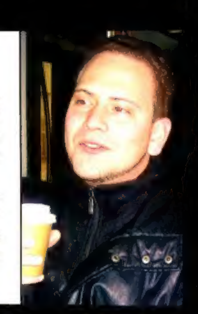
Top: "Metal Gear Solid 4": Erst das Spiel gezockt, dann David "Snake" Hayter getroffen, der mir einen kultigen Klingelton fürs Handy einsprach. Zuletzt diskutierte ich mit Hideo Kojima auf der Games Convention über Sunny – meinen Spielcharakter des Jahres.

Flop: Trotz Totalschadens wollte mein Auto nicht explodieren, weshalb ich Hollywood enttäuscht den Rücken kehrte.

MARCUS GRÜNER

Top: "GTA IV" lockte mich dauerhaft an die Konsole. Die positiven Entscheidungen der USK bei "Dead Space" und "Resident Evil 5" lassen mich auf eine gute Spielezukunft in Deutschland hoffen. Am meisten war ich jedoch von "Castle Crashers" begeistert.

Flop: "Street Fighter HD Remix" kam ewig verspätet und bot dann teils lieblose Hintergründe. "Too Human" schreckte mich durch seinen Spielablauf ziemlich ab – schade, denn die Präsentation sagt mir eigentlich sehr zu.



PHILIP ULC

Top: Ein lang bekanntes Phänomen packt endlich auch mich: In der M!-Redaktion komme ich zum ersten Mal mit "Guitar Hero" und "Rock Band" in Berührung und bin begeistert. Als Linkshänder drehe ich einfach die Plastikklampfe um und fühle mich wie der moderne Jimi Hendrix. Cheffe Olli trommelt derweil irrwischgleich aufs Drum-Kit. Soll er doch!

Flop: In der redaktionsinternen "Pro-Evolution Soccer"-Rangliste liefere ich mir mit Matthias ein Kopf-an-Kopf-Rennen um die Spitze. Aber warum nur verliere ich jedes zweite Spiel gegen einen, der zwei linke Hände hat...?

MAX WILDGRUBER

Top: Das Jahr der Innovationen: "Wii Fit" überzeugte meine Eltern endlich davon, dass meine Lieblingsbranche nicht nur "So an Schmarrn" produziert. Im "LittleBigPlanet"-Baukasten durfte ich die seit Jahren aufgestauten Kopfgeburten meiner selbstdesignten Spiele-Ideen auf den Schirm zaubern...

Flop: ...und ließ ein ums andere Mal gutturales Wutgeschrei ertönen, als sich der Level-Editor Stück für Stück als fies grinsendes Bug-Gerippe entpuppte. Böse enttäuschten mich außerdem die Xbox-360-Entwicklungen von Square Enix. Die sollten sich mal zusammenreißen, sonst droht die RPG-Götterdämmerung!

OLIVER EHRLE

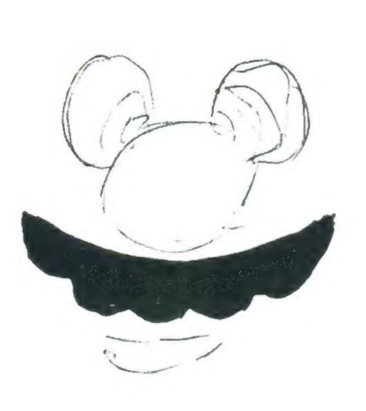
Top: Die fieseste Sprengfalle nützt nichts, wenn das nahende Opfer plötzlich eine Autopanne hat: Die vielen Überraschungen in "Far Cry 2" haben es mir 2008 besonders angetan – alles reiner Zufall? Eine Afrika-Ehrenrunde wird es bald klären!

Flop: Massig neue "Pokémon"-Abenteuer am Start, aber keines geht grafisch wie inhaltlich auch nur einen Schritt weiter: Die Poké-Trainer treten in diesem Jahr reichlich planlos auf der Stelle – langsam sollte sich Big N mal etwas Neues ausdenken.



Dem Schmid sein Rätsel





Welche reale Person ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler Matthias ein Rätsel auf – diesmal suchen wir den Namen eines deutschen Weltrekordhalters.

Wenn Ihr wisst, welche Person unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 3. Februar 2009 eine E-Mail mit der Antwort an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt's im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.





Lösung Ausgabe 01/09
Balloon Fight (NES)

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), Marcus Grüner (ma), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Jan Königsfeld (jk), Craig Grannell (gr), Thomas Nickel (tn), Felix Rick (fr), Rafael Dyll, Boris Kretzinger, Gordon Ermisch, Marco Schuldt

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE

Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 53

NACHBESTELLUNG

im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: I Am Alive © Ubisoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2009

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

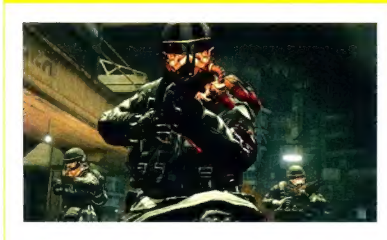
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **03/09** erscheint am **30. Januar 2009**

- **Killzone 2 – der Test**
- **Resident Evil 5**
- **Special: Die 50 besten Download-Spiele**
- **Street Fighter IV: Test + Beat'em-Up-History**

Außerdem » Der Pate 2, Silent Hill Homecoming, skate 2, Socom Confrontation, Race Pro, Shellshock 2, Import: Shoot'em-Up-Special, Dissidia: Final Fantasy

